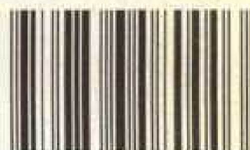
COV

Commodore Világ

C64 • AMIGA • ...lus/4

Nr. 32.
V. évfolyam • 1993/2.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



COMMODORE VILÁG • Nr. 32 • V. évfolyam • 1993/2. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COMANCHE

PANZER BATTLES

ADDAMS FAMILY



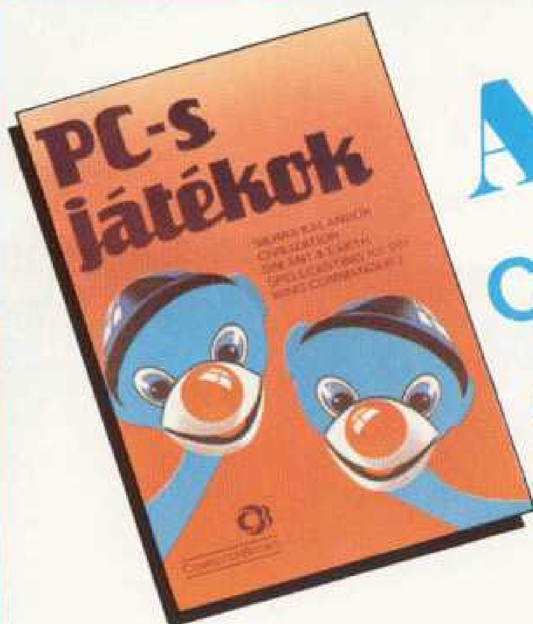
MIGHT & MAGIC 3.

SIM LIFE





castles 2.



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.:,1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

...már kapható!



Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:
A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni)**: ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK**: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY**: kb. 10 oldal és a szemünk jojózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA**: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA**: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE-EK**: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)

CoV 32

Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/2.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Mvseum/Alcatraz (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Demjén Márk (Duke)
Eglesz Dénes (Dino)
Harsányi Zoltán
Homoki Péter (HáPI)
Jámbor Árpád
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Batthyány u. 10/12.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 – Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma az április 13-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Almási Károly, Budapest, VII. (PC)
Balázs Miklós, Szigethalom (Am)
Csabai Kristóf, Kecskemét (64)
Eberhardt Vilmos, Bp., III. (64)
Füzesi Zsolt, Debrecen (64)
Galuska Szabolcs, Miskolc (64)
Karikás Tamás, Miskolc (64)
Pergel Tibor, Sopron (64)
Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza (64)
Zöld Zsolt, Szeged (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Baji János, Békés
Bóka Igor, Kalocsa
Erdős Zsolt, Bp., XXI.
Kabrik István, Szeged
Kenéz Sándor, Bp., IV.
Ligetvári Zsolt, Malomsok
Palócz Zoltán, Jászfényszaru
Somogyi Miklós, Porva
Szabó Tibor, Bp. XIX.
Szemők Aladár, Szombathely

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 31-ban megjelent rejtvény helyes megf[illegible]jtése:
A kakukktojás: MAGIC CANDLE, az összeg: 10[illegible].
A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:
Felső sor: U96, Cool World, First Samurai
Középső sor: Indy IV., I PLay 3D Tennis, Street Fighter 2.
Alsó sor: Boxing Championship, Magic Candle, UGH!
A Magic Candle kivételével a többi játékról a NEWS-ban volt szó.

A rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartandó sorsolás eredményét a következő számunkban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

A CoV 31 megjelenése — a fogyasztói ár kérdését leszámítva — nagy sikert aratott, köszönjük a sok-sok dicsérő levelet, amit ez ügyben küldtetek. Az új LOGO tetszésindexe maximális volt, szinte nem is kaptunk olyan levelet, melyben negatív véleményt alkottatok volna róla, ha nem muszály mostmár szeretnénk végre megállapodni, mondjuk az V. évfolyam kezdetén már éppen ideje, nemde? A NEWS-béli fotócsik úgy az „elmegy" kategóriát képviselte, bár sokaknak nem volt egyértelmű, hogy a perforáció 'betömése' jelentette azt, hogy a kép melyik játékhoz tartozik. Ezt nem rejtvénynek szántuk, de egy picit javítottunk az elképzelésen. Talán ebben a számunkban megint a 16 bites gépek felé billent a mérleg, legközelebb megpróbáljuk kiegyensúlyozni. **Addig is következzék a nagy nyereményeső...**

TRATTATATTATATTATAM!!! KÖZHÍRRÉ TÉTETIK!!!

Nyereménylista az előfizetőink között 1993. február 18-án megtartott sorsolásról

1 db. kétkazettás, hordozható, sztereo rádiós-magnetofont nyert:

MÁTRAI ZOLTÁN, Bük

1 db. adatbank manager-kalkulátort nyert:

GYŐRVÁRI ZOLTÁN, Alsónémedi

1-1 db. Walkman-t (sétálómagnó) nyertek:

ALMÁSI JÓZSEF, Nagytálya
KISS ZSOLT, Budapest, VI.
SERLEGI GÁBOR, Kőszeg

1-1 db. QUICKSHOT II. mikrokapcsolós joystick-et nyertek:

BÁRDOS GÁBOR, Arló
KAPRONCZAI ÁKOS, Győr
MÉSZÁROS CSABA, Debrecen
PÁL ANDRÁS, Budapest, VI.
VARGA MIKLÓS, Budapest, XV.

1-1 db. zsebszámológépet nyertek:

BALATON PÉTER, Mezőberény
BEŐR BÉLA, Erdőbénye
GELENCSÉR ANDRÁS, Szekszárd
GYARMATI ZOLTÁN, Budapest, VII.
KISS FERENC, Várdomb
LÁBODY PÉTER, Budapest, IV.
MAROSI ATTILA, Tata-II.
RAJZ GÁBOR, Budapest, XVI.
TARNÓCZY EMIL, Fűzfőgyártelep
VARGA TAMÁS, Budapest, III.

1-1 doboz (10 db.) MAXELL 5.25" DS/HD mágneslemezt nyertek:

BÉRCESI JÓZSEF, Budapest, XV.
DARADICS DÁNIEL, Gara
FODOR GYŐZŐ, Budapest, III.
KELETI ARTHUR, Budapest, II.
KOVÁCS ZSOLT, Sásd
MOLNÁR GYÖRGY, Budapest, XI.
NÓTIN LÁSZLÓ, Vámospércs
PIRGER ISTVÁN, Dunaföldvár
SEBESTYÉN GYULA, Érd-V.
TÓDOR ZSOLT, Keszthely

Az előfizetési díjat visszanyerték:

BOZA LAJOS, Nagykőrös
ELEKES BERNÁT, Pécs
FUKSZ ZSOLT, Debrecen
GOMBÁR LÁSZLÓ, Győr
GONDOS BÉLA, Szeged
KIS JÁNOS, Budapest, X.
KISS ERNŐ, Budapest, XXI.
KRASZNAY ZOLTÁN, Ercsi
KUN ATTILA, Budapest, V.
LENÁRT TIBOR, Budapest, IV.
NÉMETH BÁLINT, Ajka
PAPP JÁNOS, Budapest, XVIII.
POÓR CSABA, Kaposvár
POÓR ZSOLT, Budapest, XIX.
SZABÓ ÁBRAHÁM, Győr
SZABÓ ATTILA, Akasztó
SZŐLLŐSI TIHAMÉR, Tatabánya
TÓTH ALADÁR, Miskolc
WARSÁNYI DEZSŐ, Budapest, XVI.
ZENÉS ISTVÁN, Budapest, III.

FEKETE LISTA

Idézni szeretnénk a CoV 28-ban és a CoV 29/30-ban megjelent előfizetési ajánlatból: „A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából 'lefelejtik' az irányítószámot...". Nos, bármennyire is hihetetlen, de a beérkezett szelvények mintegy 20 %-a ebbe a kategóriába tartozott. Az alant látható kiállítás a szó szoros értelmében is kiállítás volt. Ők nyertek volna valamit, de sajnos nem tartották be a részvételi feltételeket, így helyettük mást kellett kihúznunk a nagy kalapból. Tanulság: legközelebb talán jobban odafigyelnek...

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Rado Gábor
Hosszúhetény
Béke u. 23

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Szilágy Kálmán
Budapest
Kreta Gábor u. 32.

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Kovács Péter
Bélapátfalva
Rózsa F. u. 11

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Trojan Imre
Szeged
Bugovics u. 12

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Kalló Zoltán
Kincsesbánya
Kossuth u. 4.

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Horváth Gyula
Kisújszállás
Deák Ferenc út 23

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
Gombóti János
Mátyásdomb-
Agárton

SZELVÉNY
700,– Ft –,– f
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
ANGELI JÁNOS
CSÁSZÁRTÖLTÉS
LENIN U. 3.

NEWS

ADVENTURE

— (A), PC —

A vihar mesterei, vagyis a *Storm* karmai közül pottyant ki nemrég egy mű, ami nem páholy, de azért a **VALHALLA** nevet viseli magán. Ez valami kaland-szerepjáték-stratégia keverék, mi mindenesetre ide soroltuk. Kalandozásainkat 2D perspektivában tehetjük meg a képernyő felső részén. Bal oldalon alul jelennek meg a paraméterek értékei, jobb oldalon alul pedig egy szép kis menütáblát találhatunk, melyen a funkciók megnevezésén túl még ikokok is könnyítik azok felismerését. A dungeon-ok feltérképezéséhez sok szerencsét kívánunk!

— A, PC —

Ha *SSI*, akkor **Eye of the Beholder**, és abból is a **3. rész**! No nem kell örülni, még nem debütált, de már erősen a megjelenés előtt áll a nagy mű, amelyről *SSI*-ék sokat még nem árultak el, de egy biztos, legalább 3-szor nehezebb és bonyolultabb lesz, mint a kettes volt. Most már okosabbak lettetek, ugye?

— PC —

Nagyon szép VGA-s játék került ki a *Millennium* jóvoltából a piacra. A **DAUGHTER OF SERPENTS** egy nyomozós kalandjáték, stílusában talán a *Laura Bow 2*-re hasonlít. A történet az egyiptomi Alexandriában (gy.k. Al Iksandariyah) játszódik. Főhősünk a Savoy Hotelben száll meg, hogy innen induljon portyázásra a piramisok, és múmiák közé... A városban való bóklászásunkban segítségünkre lesz az állandóan lehívható utcatérkép is. Izgalmas kalandnak ígérkezik.

AKCIÓ

— 64 —

Bár már néhány hónapja piacon van az *Ocean Software* legújabb filmátirata, a **Hook**, C64-re csak most sikerült egy normális lemezes verziónak megjelennie. Ajánljuk, szerezd be Te is! Bár ez inkább mászkálós, mint kaland változat, a remek grafika, és a nehezebbnél nehezebb akadályok hosszú időre elterelhetik a figyelmet a matekleckéről.

— 64, A —

Popeye — a tengerész — már több évtizede kedvelt rajzfilmfigurája szinte semmit sem öregszik. Sőt! Halad a korral. Legújabb kalandja — az *Alternative Sofware Limited* jóvoltából — a mostanában olyannyira kedvelt pankrátorok szorítójába vezet. A **POPEYE 3.** a már-már elfeledett joystick-rángatást is feleleveníti, nem árt megfogadnunk a tengeri medve tanácsát: Télen-nyáron zabáljunk minél több spenótot. Már akinek van hozzá gusztusa.

— 64, A —

Bár még e pillanatban távolinak tűnik a nyári szabadság és szünidő, nem árt némi tréningen résztvenni, nehogy készületlenül érjenek minket a tennivalók. Töltsük be a *Chris Cemper* nevével fémjelzett **Holiday Games** című programot, és gyakoroljunk. Ugyanis nem mindegy, hogy mennyi idő alatt tudjuk megpakolni autónkat a nyaraláshoz egyébként teljesen felesleges tárgyakkal, nem is beszélve arról, milyen fontos előre tudnunk, hogy augusztus közepén milyen messzire fogunk tudni köpni. Legalábbis ez derül ki ebből a hagyományos sportanyagnak egyáltalán nem nevezhető programból.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Az *Empire Software* gondoskodott arról, hogy némi valódi sportélményben is részesülhessünk az **International Sports Challenge** című program keretein belül. Ki hinné, hogy a még C64-en is alig 145 blokkos stuff az introkon kívül még négy sportágat is tartalmaz, úgy mint úszást, kerékpározást, célbalövést, és futást. Hogy milyen alapon válogatták őket, nem tudjuk, de ha még működik a joystick, feltétlenül ki kell próbálni...

— 64, A, PC —

Azt mindenki tudja, hogy a világon a legjobban fizetett sportolók közé több golfjátékos is feliratkozott. Azt azonban, hogy mennyi mindent kell figyelembe kell venni ahhoz, hogy valaki elismert és eredményes versenyző legyen, már jóval kevesebben. Most bepillantást nyerhetünk a milliomosok sportjának cseppet sem izgalommentes életébe. Kalauzunk a világ jelenlegi legjobb golfozója, maga *Nick Faldo*. A program — **Nick Faldo's Golf** — pedig a jelenleg legjobb golfszimuláció, ha másért nem is, de a gyorsaságáért feltétlenül, mely az *Arc Developments* által felbérelt programozók munkáját dicséri.

— 64, A, PC —

Az *Ocean* is azok közé tartozik, mely software ház programjai nem nagyon hiányozhatnak egy-egy news rovatból. Ők elsősorban az akció, valamint sportjátékokat kedvelik. Sosem lehet egy csontról elég bőrt lerágni. A múlt hónapban számoltunk be a WWF2 megérkezéséről, s lám, máris itt a folytatás, a **WWF European Rampage Tour**. Most már épp elég lesz ebből a *Hulk Hogan* mániából...

— (A), PC —

A *Disney Software* neve eddig még nem volt gyakori a szakmában. Ezúttal azonban egy olyan programot dobtak piacra, ami igazán megérdemli, hogy ejtsünk róla pár szót. A **STUNT ISLAND** egy kaszkadőr szimuláció. Kapitány bátyó elhatározta, hogy zuhanótechnikáját finomítani kívánja, ezért beiratkozott egy tanfolyamra, amely egy bizonyos „Kaszkadőr szigeten" (Stunt Island) játszódik. Itt egy versenyt is fognak tartani a kaszkadőr-nebulók között. Szórakoztató játék, ha jók lesztek, nyomatunk róla leírást is.

STRATÉGIA

— (A), PC —

Sosem lesz már vége (vagy VGA?) kérdezhetnénk, miután a *Maxis* valahogy nem akarja megúnni ezt a *Sim* mániát. Ezúttal egy farm teljes életébe csöppenünk be, hogy *Ray Crabs* (ez persze csak vicc) szerepében befolyásoljuk egy farm életét. A **SIM-FARM**-ban kukorica és gabonatermesztés/kereskedelem, valamint az állatállomány alakulása mellett esőzésekkel, tornádókkal stb. bonyolíthatjuk a gazdasági dolgokat. Farmerek nosza rajta...

— 64, A —

Hogy a Shoot em' Up tenger ellen tehetetlen stratégiai játékokat kedvelők se unatkozzanak, arról ebben a hónapban a *German Designe Group* gondoskodott. Az **Inherits of the Throne** című programban egy sötét erő ellen kell megküzdenünk a trónért, mindezt megspékelve némi középkori hangulattal. Az anyag kicsit *Conquestador*-os, kicsit *King's Bounty*-s, de azért biztos sokan megkedvelik a Krisztus után mintegy 1500 évvel játszódó történetet.

— (A), PC —

Nincs kifogyhatatlan téma, ha a stratégiai játékok piacán körbetekintünk. Bár már jó párszor feldolgozták *Napoleon* csatáit, talán érdekes lehet a **FIELDS OF GLORY**, most, hogy nem is olyan régen mutatták be a TV-ben a *„Háború és béke"*-t. A játékban *Napoleon* oldalán állunk. A program a *waterloo*-i csatát dolgozza fel. A kivitelezés szép, 3D grafikában élvezhetjük az összecsapásokat. A menükezelés első látásra talán bonyolult, de egy tapasztalt stratégiakedvelő előtt nem állhat ilyen akadály.

— (A), PC —

Sid Meier neve már fémjelzett a szakmában. A Microprose most megújította a mai szemmel már gyermeteg kivitelezésű CGA-s, EGA-s *PIRATES!*-t. A felújított változat neve: **PIRATES GOLD**. Igazi arany kincsnek ígérkezik, persze szigorúan VGA-s!

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Biztos mindenkinek rendszeresen szüksége van arra, hogy megtudja, vajon Montevideo-ban, vagy Melbourne-ben éppen az adott pillanatban mennyi az idő. Ezen a gondon segít az *Alf Production* **World Clock** című anyaga, mely ugyan nem nagy durranás, de dicséretes az a buzgalom, amellyel ezen a hétköznapi problémán próbáltak segíteni.

— 64, A —

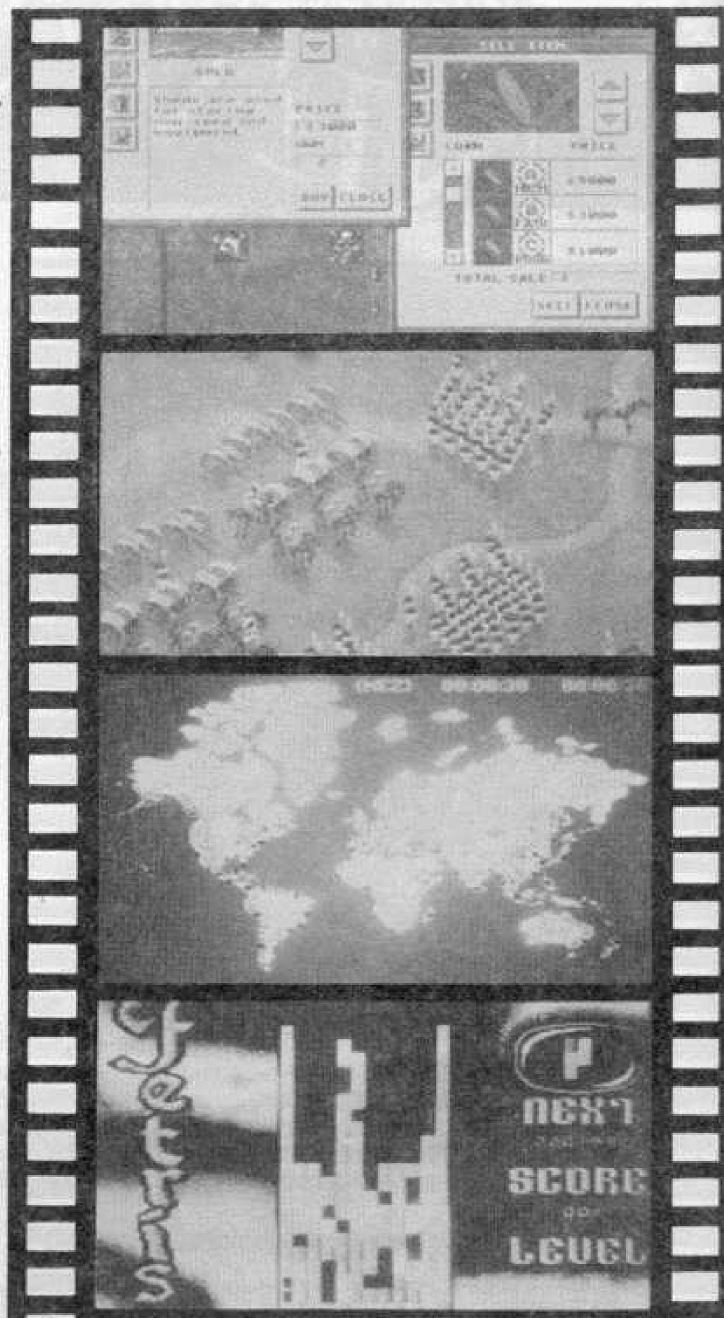
Bizonyára mindenki ismeri azt a TV-néző típust, aki a vetélkedőket bámulva, hangosan kiabálja be az általa helyesnek vélt megoldást, és nem nagyon érti, hogy kerülhet be a TV-be ilyen buta versenyző, aki még ezt sem tudja. Nos, mutassuk meg neki a *PCSL Software GmbH* által kiadott **SAT1. BINGO** című műveltségi vetélkedő programot, s kérjük meg, hogy bizonyítson. Persze azt nem muszáj neki előre elárulni, hogy a játék kizárólag német nyelven folyik.

— 64, A, PC —

A róka századik bőre — mondhatnánk az általunk eleddig teljesen ismeretlen *Freelines Dreams* csoport vadonatúj Tetrisére, a **Fetris**re. Ám hogy valami újdonságot is csempésszenek a dologba, az eredeti ötletet kibővítették azzal a nehezítéssel, hogy a pályákon előbbre jutva egyre nehezebb alakzatokat kell kiegyenlítenünk 'téglácskáinkkal', és egyre több sort kell feltöltenünk. A jól megírt zene mellett kellemes elfoglaltságot szerezhet.

— 64, A —

Hogy a logikai játékok ebben a hónapban se maradjanak ki a sorból, meg kell említenünk a **Master Head** című programot, amely ugyan a régi, jól bevált ládatologatós ötleten alapul, de egyrészt eddig még nem találkoztunk a *Silesia Rousers* munkáival, másrészt a játék a rengeteg pálya ellenére a C64-en megszokott minimum 1 oldalas hossz helyett mindössze 128 blokknyi helyet foglal el a lemezen. Ennyit mindenképpen érdemes áldozni rá.



A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Indy IV. Adv.	Monkey Island 2.	Castles 2.	Magnet-X
Elvira II.	Civilization	Stunt Island	Laser Squad 1/2
Slicks	Lotus III.	Indy IV. Adv.	Nest of Fleas
Robocop III.	Battle Isle	Monkey Island 2.	Total Eclipse 2.
Cool World	Sensible Soccer	Civilization	DOC 8.0
Scenario	Waxworks	Wing Commander II.	Blue Angel
Holiday Games	Indy IV. Adv.	Ultima Underworld II.	Doomdark's Revenge
Enforced	Gobliins 2.	Dune 2.	Elite
Hook	Populous 2.	Spelljammer	Robin of Sherwood
Inherits o.t.Throne	Ween	Comanche	3D Pool

THE ADDAMS FAMILY



Egy ominózus CoV-béli NEWS-ban már tettünk említést az Ocean egy viszonylag frissnek számító mászkálós stuffjáról, melyet CoVboy csak úgy egyszerűen *Ádám család*nak nevezett el. Éva mondjuk nincs a játékban, viszont van *Gomez*, akit mi testesítünk meg. Feladatunk mi sem egyszerűbb, az *Ádám család* úgy döntött, hogy játszik egy kis puzzle-t, és szétszóródott egy kastélyban **(...de az is lehet, hogy esett a haw, s mivel shaw-t, khm. pontosabban sót játszottak, azért szóródtak szét maguktól, hogy ettől a feladattól megkíméljék a sószóró teherautókat — CoVboy)**. Ott tartottunk, hogy mi is a feladatunk. Szóval egybe kell gyűjteni a nagyérdeműt, vagyis a családot. Ocean-ék sem úgy gondolták, hogy ez csak ilyen egyszerű lesz, ezért a dolgot megtetézték azzal, hogy ehhez a nemes feladathoz még 6 db. kulcsot is meg kell kaparintanunk.

Az irányításról:

Joystick-gyilkos játék **(Ez itt a reklám helye — HW-kereskedők)**, C64-en természetesen má' megin' át kell dugni az 1-ből a kettes portba, ezt már úgyis megszoktuk. Szóval a botkormány karját balra/jobbra húzva *Gomez* a megfelelő irányba fog elindulni. **(Na, mondjuk ha sokat tököltök, akkor már semerre — CoVboy)** A fel/le mozzanatok az ajtókon való be/ki közlekedést teszik lehetővé. A tűz-gomb (gy.k. fire) segítségével pedig ugorhatunk. A játékban *Gomez* barátunk még örökélet mellett is csak kétéltű, avagy a játék nem csak a felszínen, hanem víz alatt is játszódik **(Zsebemben kopoltyúk, hiába dörzsöllek, mondd, miért nem kopol tyúk? — nagymama)**. Az underwater epizódoknál **(Ott vannak az epi-halak? CoVboy)** a tűzgombra emelkedünk, ha a tűz-gomb mellett még balra/jobbra is húzzuk a joy-t, akkor úszva emelkedünk a megfelelő irányba.

Ha jobban megszemléljük a screen-t, alul láthatjuk az életek számát, az energiát jelölő szívecskéket, az elért pontszámunkat, valamint a megszerzett kulcsainkat is. A játéktér viszonylag egyszerű. Az itt-ott megjelenő tárgyakra ha felülről ráugrunk, pontot kapunk. Ez vonatkozik az ellenfeleinkre is, melyek kipurcantásainak ez a legegyszerűbb módja. Természetesen pontot jelent a többi bizgentyű is, úgy mint százlábú, szellem, lovag, csillag stb. Ezen után feltesszük a kérdést, vajon hogy tudjuk megszerezni a kulcsokat? **(Csak nem úgy, hogy ráugrunk? CoVboy)** Az ugrabugra legfontosabb elemei a szívek. Ha egy szívre ugrunk rá, energiánk felugrik a maximális szintre.

Ennyi rizsa után rátérhetünk magára a játékra. 3 szinten át fogunk izgalmas perceket átélni, hogy egybetereljük a csordát.

1.szint:

Mindenekelőtt töltsük be a játékot **(...meg a csésze kávét — CoVboy)**, majd mindjárt menjünk is be az ajtón. Ha kint nézelődnénk, tölthetjük is az előző állást... Ha bementünk, forduljunk balra, majd ismét kóricáljunk be az első ajtón, ami az utunkba kerül. Most a változatosság kedvéért menjünk balra, és lám máris az első kulcsocska boldog tulajdonosai leszünk. Ja, vegyük is fel. Ballagjunk vissza az ajtóig, jöjjünk vissza, majd vegyük az irányt jobbra. Még nem is próbáltuk ki a joystick tűz-gombját. Erre a nagyszerű eseményre most fog sor kerülni. Ugorjunk a felső szintre, és balra fent az első ajtón tűnjünk is el. Ha elmegyünk jobbra, máris miénk a második kulcs. Gyerünk vissza az ajtóhoz, és irány be. A lifteken keresztül kavarjunk jobbra az alsó szintre, majd menjünk jobbra és az első ajtón be. Régen mentünk balra, most gyakoroljuk, majd a lifttel fel a felső szintre, és jobbra az utolsó ajtóig. Menjünk be, majd ismét jobbra, de most csak az első ajtóig. Tűz van!!! Vagyis ugorjunk a baloldali lépcsőn fel. A felső szinten menjünk egészen balra, és ugorjunk le az ajtóhoz. Mit kéne tenni? Hát menjünk be. Itt egy kis trükk következik, ugyanis lovag barátunk segítségével fogunk a felső szintre, majd a kulcsra ugrani. Ezután el is hagyhatjuk a szobát, menjünk jobbra egészen a kijáratig (ott, ahol a két ajtó egymás felett van), irány az alsó. **(Ez most kártyajáték, vagy a szauna vége? CoVboy)** Szóval az alsón menjünk ki, majd gyerünk balra a legutolsó ajtóig, és ott be. Abban az örömben lesz részünk, hogy felvehetjük a negyedik kulcsot is. Mehetünk vissza kifelé. Jobbra most az utolsó ajtón menjünk be, majd a felső szinten ugyancsak az utolsón be. Ugrás ismét a felső szintre, menjünk jobbra, és ugorjunk **LURCH** fejére. **LURCH** már velünk van, de vajon hol vannak a többiek? Egy újabb ügyességi játék következik. A csillag ki akar babrálni velünk, de mi ne hagyjuk magunkat, ugrálgassuk át, s ezt egészen addig ismételjük, amíg le nem telik az idő. Ezután már mehetünk balra az ajtóhoz. Menjünk be, majd megint balra az ajtóig és ismét be. Ezután teljesen egyértelmű, hogy ismét balra megyünk **(Kezdek megszédülni — CoVboy)**, egészen a bejáratig. Akik úgy érzik, hogy teljesen eltévedtek, azoknak elmondjuk, hogy itt két kedves halálfej kutyagol az ajtó előtt. Ha nem, ugye akkor GO TO az elejére... Menjünk be. A baloldali lépcsőn ugrálgassunk felfelé, majd felugorva a felső szintre, menjünk is be az első ajtón. Ugorjunk balra, ki, majd rá **PUGSLEY** feje búbjára, hogy ő is a markunkban legyen. Visszamehetünk az ajtóhoz, majd jobbra az egymás felett lévő ajtókig. Az alsón most nem be, hanem kimegyünk, ezután balra az ajtóig, majd ismét balra az ajtóig és ott be. Ha eddig eljutottunk, akkor leporolhatjuk az ölünkből a joystick-ról lepergett műanyagmaradványokat, és jöhet a második szint...

2.szint:

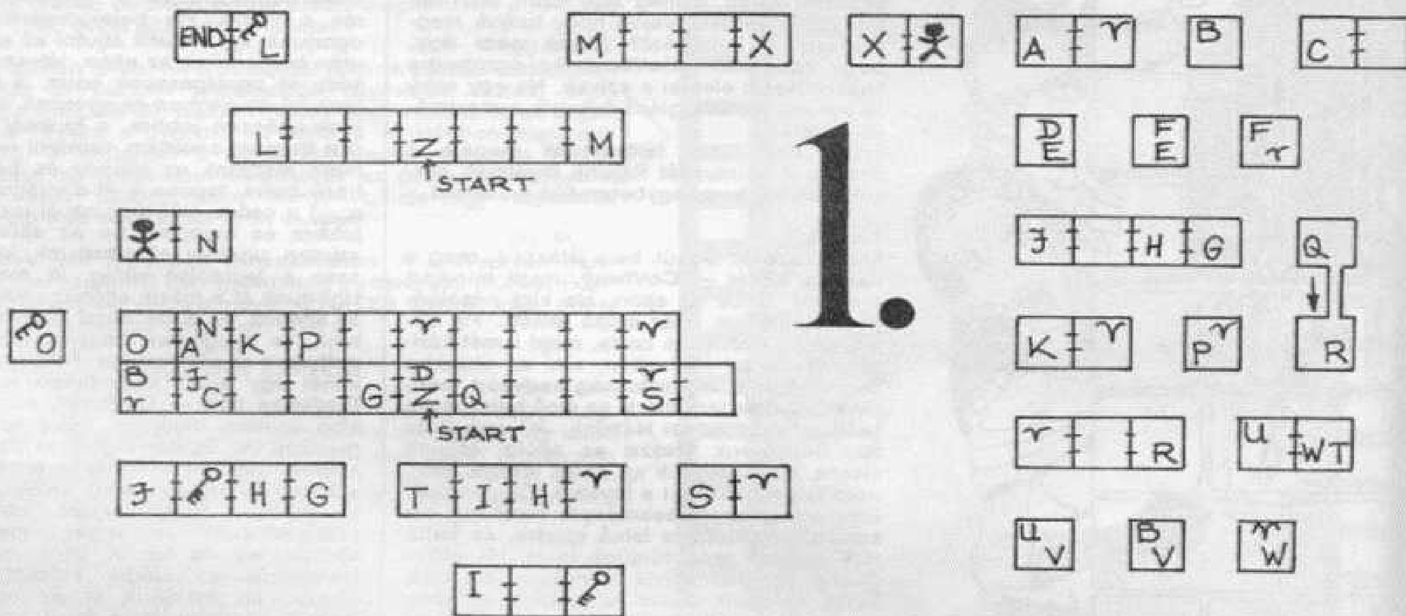
A sok variáció közül most a jobb oldali irányt válasszuk indulásképpen, a liftből pedig menjünk a felső szintre, majd balra és az ajtóun befelé. Ekkor ugrás jobbra, majd bemutathatjuk a legújabb fejest, ugrás a vízbe. Ha beleloccsantunk, ismét ugorjunk, így tudunk átjutni az ajtóhoz. Miután bementünk az ajtón, játsszunk szöcskést, és ugrálgassunk balra. A lifttel menjünk fel az ajtóhoz és gyerünk is be. Menjünk egészen jobbra, a lyuknál essünk le **(Én itt mást szoktam csinálni — CoVboy)**, majd menjünk az ajtóhoz és befelé. Most irány balra, tapossuk el a virágot (ugorva), majd a csősz elől tűnjünk el jobbra. Ismét jobbra és menjünk be az ajtón. Az alsó szinten ugrálva eljut(hat)unk jobbra egészen a legutolsó ajtóig, itt menjünk be. Ugorjunk át a másik ajtóhoz, majd fel a felső ajtóhoz, és itt be. Most jobbra kóricálhatunk, és nyugodtan hagyjuk magunkat lepottyanni az alsó szintre. Sétáljunk balra és ismét egy lyuk: kézenfekvő a megoldás **(Érdekes póz — CoVboy)**, essünk le. Az alsó szinten menjünk balra az ajtóig és gyerünk be. Ezután ugorjunk az ajtó feletti szintre, majd onnan rögtön jobbra az alsó szintre, és onnan pedig tovább, ugorjunk ki jobbra. Ennyi ugrás után igazán sétálgathatunk is egyet, menjünk az ajtóhoz, és ott be. A liftnél balra, majd felvehetjük az ötödik kulcsot is. Irány vissza, és menjünk ki az ajtón. Balra menve ugorjunk fel a felső szintre, majd tovább fel és rögtön húzzuk a joy-t balra. A liftekkel juthatunk a felső szintre, majd balra és az ajtón be. A lifteknél balra, majd ráugorhatunk **MORTICA** fejecskéjére. Innen visszamehetünk az ajtóig, és onnan ki. Most irány balra, majd ugorjunk le a fej mellett. Az ajtón be is mehetünk, és irány teljesen jobbra. Egy ugrás következik fel, a mozgó liftre, s ha felért, ugorjunk fel és joy balra, de rögtön, mert... Most liftezzünk jobbra az ajtóhoz és menjünk be, majd tovább be a másik ajtón is. A lifteken irány a másik ajtóhoz és itt is be. Balra menjünk a legutolsó ajtóig és megint be. Most ugorhatunk egyet a felső szintre, majd menjünk balra és a csillagnál ugorjunk a felső szintre. Kavarjunk el balra, de vigyázzunk a szint széléről — pontosan a széléről — ugorjunk fel, és mindjárt joy jobbra! Ezután menjünk balra az alsó ajtóig és irány be. Most teljesen jobbra kell mennünk az ajtóig és be. Ismét jobbra visz az út, egészen a fel/le mozgó liftig. Potyázzunk egyet, ugorjunk a liftre, s ha fent van, ugorjunk le róla, jobbra. Az ajtón át vár ránk **(Amerika, vagy a Balaton? CoVboy)** a harmadik szint...

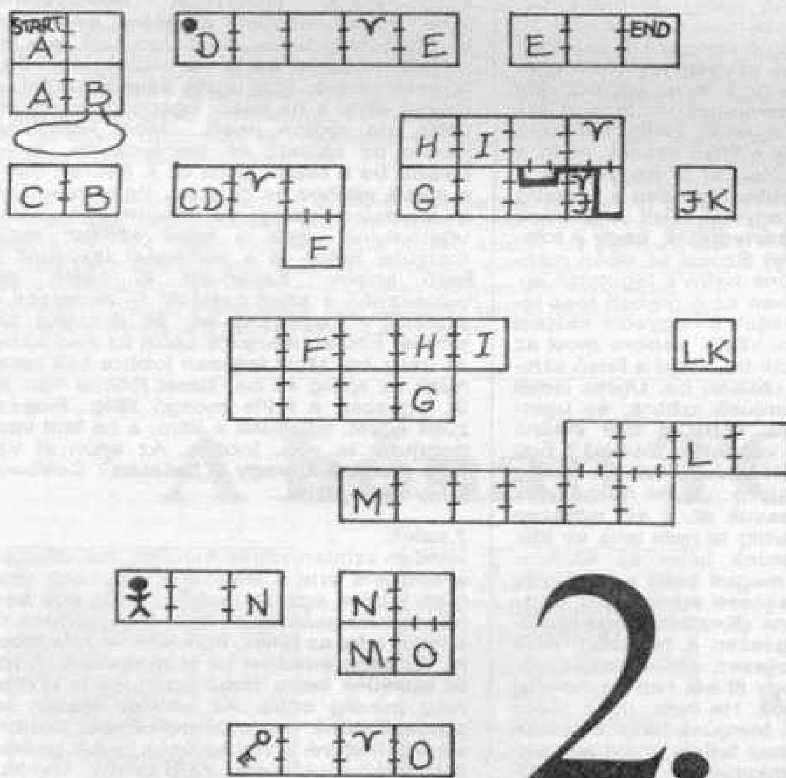
3.szint:

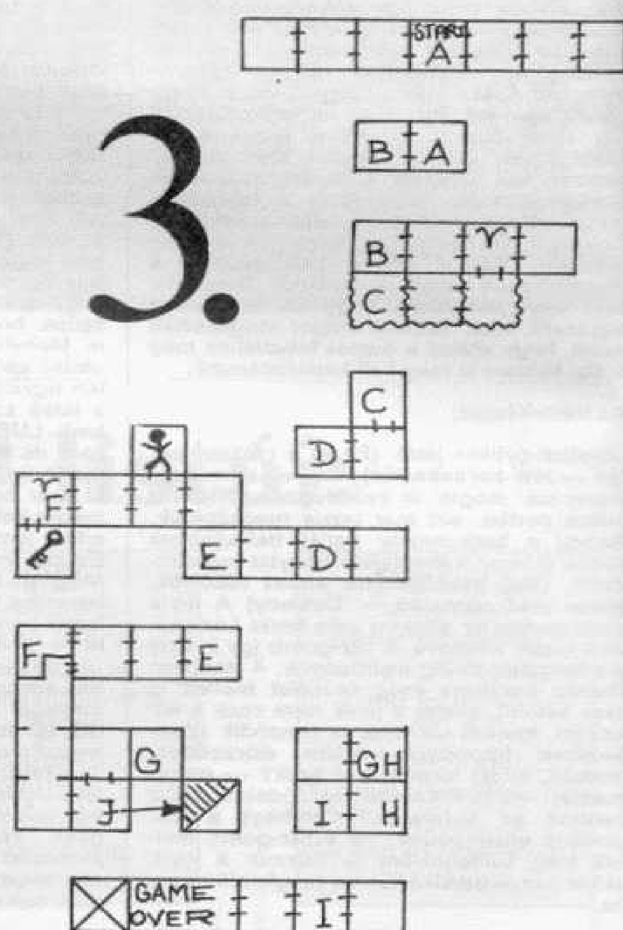
Minden szinten szinte minden, mondhatjuk a szlogent erre a játékra is, úgyhogy gyerünk jobbra egészen addig, amíg egy fejet nem látunk mászkálni lent. Ott ugorjunk rá a liftre, s ha az felért, ugorjunk le róla jobbra. Az ajtón mindjárt be is mehetünk. A lifttel menjünk balra, majd ugorjunk is ki róla, még mindig balra. Az ajtóhoz igazán lepottyanhatunk, majd menjünk be. Jobbra elkószálhatunk a vízhez (gy.k. a két gomba után találhatjuk meg), majd csobb. Úszótudományunkról még csak nyomokban adtunk bizonyságot, úgyhogy most ténylegesen bemutathatjuk képességeinket. Ússzunk balra az ajtóig és be. A lyukon ússzunk le és ismét balra az ajtóig, majd be. Fő a változatosság, most ismét balra az

ajtóig és ismét be. Sétáljunk jobbra, s az alsó szinten balra. Most megint essünk le a lyukon, majd gyerünk jobbra az ajtóig és be. Miután a fej és a kéz úgy általában összetartozik, előbb ugorjunk a fejre, majd utána a kézre. Az idő letelte után hagyjuk el a szobát, majd menjünk balra. Felül a lift segítségével ugorhatunk ki, ezután menjünk teljesen jobbra, ugorjunk a felső szintre, majd menjünk balra az utolsó ajtóig és be. A lándzsák alatt lévő lyukon leeshetünk és már a hatodik kulcs boldog tulajdonosa lettünk. Ugorjunk ki, majd ballagjunk jobbra, és a felső szinten menjünk az első liftig. Erre végülis ráugorhatunk. Ha a lándzsa felett tart a lift, ugorjunk fel, majd azonnal húzzuk a joy-t jobbra. Ekkor ráugorhatunk **GRANNY** fejére. A lyukon már megszokhattuk, leesni szokás, majd sétáljunk balra az ajtóig. Menjünk teljesen jobbra és essünk le az alsó szintre. Ezután balra vehetjük az irányt, ahol egy lyuk következik. Na mit kell csinálnunk? A helyes megfejtők között CoVboy lyukas zoknijait sorsoljuk ki. Ha leestünk, menjünk jobbra, majd ugorjunk a felső szintre, ezután ismét fel, és húzzuk a joy-t jobbra. Ugrás a liftre, és jobbra ki. Menjünk a baloldali ajtóhoz, és itt be. Sétálgassunk balra, itt azonban rá kell szorulnunk a liftek segítségére, ugyanis csak így tudunk feljutni a felső szintre, ekkor mehetünk is jobbra. A liftről átkavarhatunk az ajtóhoz, és itt be. Most gyerünk balra, a szellemről lehetőségünk lesz továbbugrani a felső szintre, majd teljesen balra. Ha az utolsó perc is leketyegett, akkor végre együtt az ÁDÁM CSALÁD.

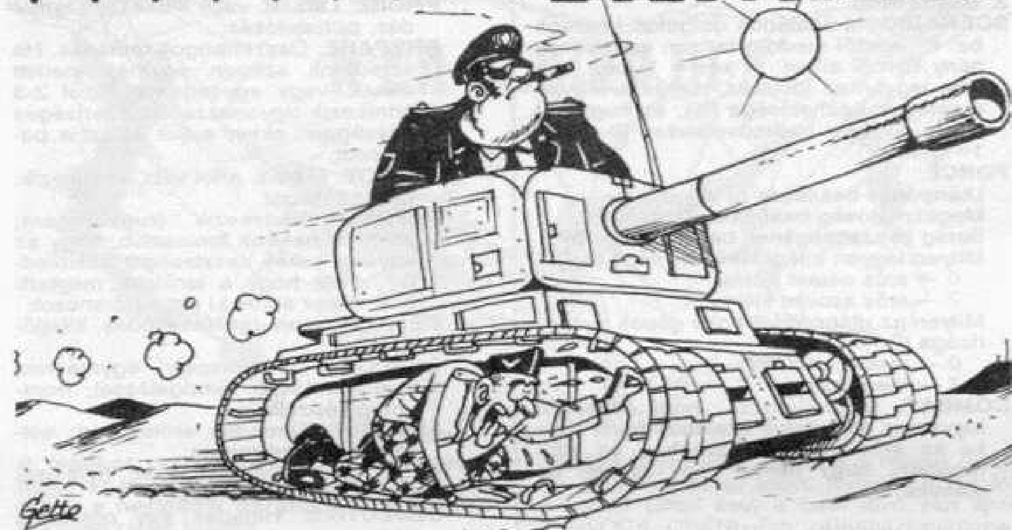
Mit is mondhatnánk el erről a játékról? Talán azt, hogy viszonylag normális grafika mellett egy jó átlagos színvonalat üt meg, a hanghatások sem rosszak. Bár így leírással már nem kell sok gógyi a végigviteléhez, azért mindenképpen érdemes elszórakozni vele egy picit.







★★★★★★★★★★PANZER BATTLES



Kb. 1 esztendővel ezelőtt volt a CoV-ban leírás egy hasonló stratégiai játékról. Teljesen felesleges tehát tollat ragadni, nem kétszer írunk ugyanarról a játékról, még akkor sem, ha nevének első része megegyezik.

Maga a játék is nagyon hasonlít a **Panzer Grenadier**-hez, de némileg javult a játék minősége. Ez a program a II. Világháború keleti frontján játszódó eseményeket dolgozza fel. Felsőfokú jelzőkkel kell illetnünk, mivel más stratégiai játékokhoz képest ez élethű, gyakorlatilag bármilyen katonai helyzet modellezése megoldható.

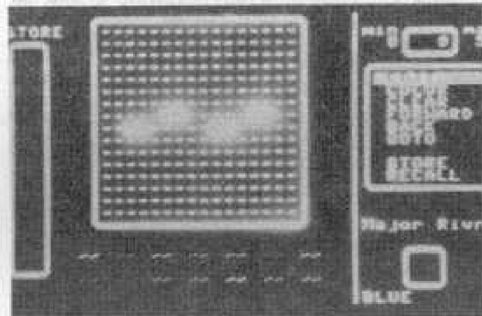
A kezelőbillentyűk:
'**RETURN**' — RETURN;
'**kurzorbillentyűk**' — a menük közötti mozgás;
'**F1**' — vissza az előző menübe;
'+' és '—' — a szerkesztőrészben van szerepe, a térképnél (ld. később);

A főmenüben legelőször is két pontot találunk: **GAME** és **CREATE**. Mi most kezdjük az utóbbival.

CREATE
Haderő- és térképviszonyok megváltoztatása:
Ezután két újabb menüt kapunk:
DISK: Egy magunk által formázott lemezről magunk készítette állásokat tölthetünk a szerkesztőbe.
SCENARIO: Lemezről tölthetünk be egyet a hat standard állás közül:
Minszk: 1941. június 27 — július 4. Beindul a német gépezet.
Moszkva: 1941. december 4-7. „Vér a havon." A németek első veresége.
Harkov: 1942. május 12-21. Egy sikertelen szovjet ellentámadás.
Prohorovka: 1943. július 12-15. Megkezdődött a szovjet offenzíva.
Kanev: 1943. szeptember 23-27. „A kapu bezárul." Német ellentámadási kísérletek.
Korsun.
Ha ezek közül választottunk, egy menübe jutunk, ahol 5 újabb menüponttal találkozunk:

EXIT: EXIT
CLEAR: A térkép és/vagy az egységek adatainak törlése.
DISK: Állás mentés/töltés.
WARPAINT: A térkép ikonjait változtathatjuk meg, vagy javíthatjuk.
WARPLAN: A főmenü:
1. MAP DATA
2. UNIT DATA
3. BRIEFING

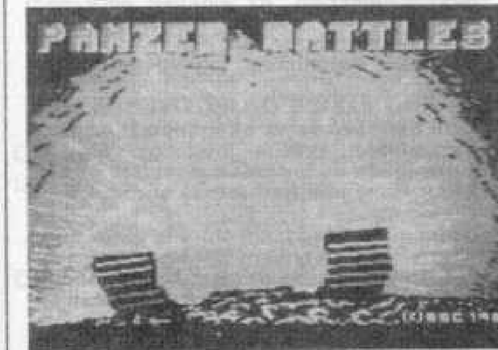
1. MAP DATA
MAP: Megnézhetjük és javíthatjuk a térképet a '+' és a '—' billentyűvel.
A '**RETURN**' megnyomása esetén:
Set Shape — Bekapcsol egy tereptárgyat és odamásolja, ahova lépünk.
Set Axis — Német terület kijelölése.
Set Allied — Szovjet terület kijelölése.
Reset All — A másolás kikapcsolása.
A tereptárgyak lehetnek:
Major River — széles folyó; Open — nyílt terep (mező); Woods — erdő; Rough — egyenetlen terep (domb); Woods/Rough — dombság erdővel; Swamp — ingovány, mocsár; High Ground — magas terep (hegy); Bridge — híd; Railway — vasút; City — város.



Ha akarunk, mi is kreálhatunk saját tereptárgyakat, amilyenek még nincsenek. Pl.: vulkán, sivatag stb.
SIZE: A térkép nagyságát adhatjuk meg hosszában-keresztben.
TERRAIN: Itt adhatjuk meg alakulataink mozgásának nagyságát egy körben (movement), gépesített (mech), és nem gépesített (non mech) alakulatok esetén.
Megadhatjuk az alakulatok harcértékét (combat) az egyes tereptárgyakon. Alapvetően három típusba sorolhatók csapataink:
ARM — páncélosok; ART — tüzérség; INF — gyalogság;
MISC: Itt adhatjuk meg a mozgás és a harc értékét azokon a tereptárgyakon, amik az előző listából kimaradtak (út, erőd, város). Továbbá megadhatjuk, mennyivel nőjön a támadás értéke, ha nem csak egy egységünk érintkezik közvetlenül az ellenséggel, hanem több is. (Maximum hat egységünk érintkezhet, ilyenkor van az ellenséges egység bekerítve.) Végül pedig megadhatjuk, hogy egy alakulat megsemmisítéséért hány pont jár. Pl. Axis — 4 Mech, Allied — 2 Mech. Minden gépesített német alakulat megsemmisülése esetén az alakulat értékének 4-szerese íródik a szovjet fél pontjaihoz, míg fordítva csak a fele. Tehát pl.: a német félnek kétszer akkora veszteséget kell okoznia, hogy a csatát ne veszítse el.

2. UNIT DATA
TROOPS: Itt térünk rá hadseregünk (és az ellenfél) létszámára, illetve felszereltségére. Mindkét fél egy hadsereg felett rendelkezik. Ez a hadsereg max. 3 hadtestből áll. A hadtest pedig hadosztályokból. Ezek száma 4, plusz a közvetlenül a hadtestparancsnokságnak alárendelt 1 hadosztály (ez a tartalék). A hadosztályok ezredekből állnak. Egy hadsereg tehát max. 60 ezredből állhat.
Csak az ezredek paraméterelt tudjuk állítani. A következőképpen. A paraméterek állítására 5 menüpont van:
EDIT — javítás;
CLEAR — törlés;
MAP — Hely a térképen. Itt tehetjük le a '**RETURN**' megnyomásával az ezredet.
STORE — Ezred kijelölése másolásra (ha sok ugyanolyan ezredet akarunk készíteni).
RECALL — Maga a másolás ezzel végezhető el.
Kezdjük a parancsnokságok értékeinek beállításával:
ADMIN — Mekkora a parancsnokság felügyelete (kontrollja) az alakulat felett;
LEADERSHIP — Milyen a parancsnokság épsége;
SUPPLY — Az utánpótlás mennyisége megfelelő-e?
BRITTLE — Sebezhető-e a parancsnokság? (0=nem; 1=igen)
Ezek adhatók meg a hadosztályparancsnokságok esetén, amelyeknek nincs önálló ikonjuk a képernyőn.
A hadtestparancsnokságoknál (melyek önálló ikonnal rendelkeznek) megadhatjuk még az egy körben maximális lépések számát (movement). Ezt csak az úton haladva érhetik el.
Megadhatjuk, hogy hányadik lépésben tűnjön fel a képernyőn (arrival), és megadhatjuk a helyét. Ennyit a parancsnokságokról.

Most jöjjenek az ezredek. Ezredeinket 14 csoportra bonthatjuk:
0 — Gyalogság: Sima, mezei gyalogság, gépfegyverrel felszerelve;
1 — Motorizált gyalogság: Ugyanaz, mint az előző, csak a szállításuk teherautón történik;
2 — Gépesített gyalogság: Különféle fedélzeti fegyverekkel ellátott gumikerekes, vagy lánctalpas gyalogsági harcijárművekkel felszerelt ezred;
3 — Ejtőernyős desszant: Az ellenség mögöttes területein meglepetésszerűen bevetett, különleges harci feladatokkal megbízott kötelék. Az irányában támadó csapatok beérkezéséig önálló harcitevékenységet folytat;



4 — Nehézfegyverekkel felszerelt gyalogság: Hasonlít a tüzérséghez, de a tűzereje kisebb, viszont közelharcban többet ér;
5 — Lovas-gépesített ezred: Igen! Voltak ilyenek a II. Világháborúban! Pl.: A 2. Ukrán front 53. hadseregének lovas-gépesített csoportja szabadította fel (vagy szállta meg?) a Hortobágyot 1944. októberének végén;
6 — Felderítők: No comment;
7 — Műszaki alakulatok: Hidakat vernek, ideiglenes utat építenek, elaknásított területeket mentesítenek, aknát telepítenek, összeköttetést hoznak létre a harcoló alakulatok és a vezetési pontok között stb.;
8 — Légelhárítók: Önjáró, többcsövű, kis kaliberű sorozatlövő fegyverrel ellátott csapatok. Erős ellenséges légifölény esetén jó, ha van 1-2 ilyen ezredünk;
9 — Tankelhárítók: Aknavetőkkel (50-280 mm löveg) felszerelt gyalogság;
10 — Könnyű harckocsi ezred: Ilyen volt a német P2IV. is;
11 — Nehézpáncélosok: Pl.: TIGRIS, 30-50t szerkezeti tömeg, 100 mm vagy e feletti löveg, 40-50 km/h sebesség még terepen is! Ezeknek van a legnagyobb harcértéke!
12 — Ostromágyúk: Vagy rohamlövegek, ha jobban tetszik. Ezek is harckocsik, csak a lövegük nem forgatható. Városok ostrománál erősen ajánlott a használata. Óvjuk a közelharctól.
13 — Tüzérség: Sorozatvető rakétával (ld. Sztálin orgona), vagy önjáró páncéltörő löveggel felszerelt, földfelszíni célok, valamint harckocsik és gyalogsági harcijárművek ellen bevethető csapatok;

Azok a csapatok, melyek látszólag kimaradtak (utánpótlás, légierő), benne vannak a játékban, a gép számol ezekkel, a különbség csak annyi, hogy nincs külön jelük a térképen. A légierők erejét és az utánpótlás mértékét később állítjuk be.

Bent vagyunk tehát az ezred menüjében:

CLASS — Itt írjuk be a 14 csoport valamelyikét;
MODE — Desszantnál van jelentősége, egyébként más alakulatnál 0.
1. légi szállítású desszant;
2. légi ledobású desszant;
3. tengeri desszant;

EQUIPMENT — Felszerelés (később lesz róla szó);
MOVEMENT — Ennyit léphet maximum egy körben (csak ha úton halad);
ARRIVAL — Hányadik körben kapcsolódjon be a küzdelembe;
MAXIMUM STRENGTH — Maximális harcérték;
CURRENT STRENGTH — Jelenlegi harcérték;
RATING — képzettség;
RANGE — hatótávolság (ennyi képernyőmező);
FATIGNE — frissesség;
EXPER'CE — tapasztalat;

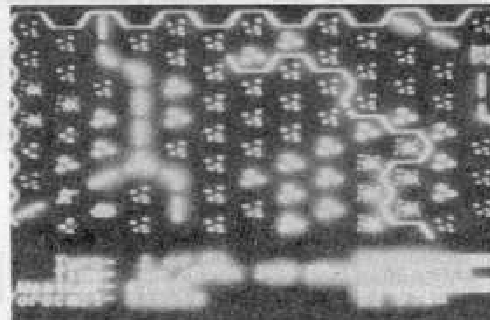
EQUIPMENT: Listát kapunk a csapatok felszereltségéről, ill. mi is beírhatunk ilyeneket. Nincs sok jelentősége, csak sallang a játékban, az alakulat ettől nem harcol jobban, csak ha ráclickelünk, akkor láthatjuk, hogy oda van írva pl.: 102. páncélos hadosztály Tigrisekkel felszerelve.

AXIS AND ALLIES OBJECTIVES: A birtokunkban lévő és az elfoglalandó városok paraméterei. Fontos, mert egy város elfoglalásáért és tartásáért pont jár!
SHQ: Hanyadik hadtesthez soroljuk be a várost;
Defensive: Megszállható-e a város több ezreddel, vagy sem (0=nem; 1=igen);
Starting/stopping at turn: Mettől meddig 'él' egy város, azaz hoz pontokat annak, aki birtokolja;
Végül hány pontot kapunk a város birtoklásáért körönként (per turn) és a játék végén (end of game);

3. BRIEFING:
SCENARIO: Itt általános dolgokat írhatunk be. Pl. mettől meddig tartson az ütközet, hány körből álljon (4 kör = 1 nap), milyen legyen az időjárás, mekkora legyen a sereg sebezhetősége (%), és hogy képes-e éjszakai hadműveletekre (0=nem; 1=igen).
FORCE:
Utánpótlás beállítása (0-99)
Megbízhatóság beállítása (0-8)
Sereg képzettségének beállítása (0-15)
Milyen legyen a légi tevékenység? (0-7)
0 — erős német fölény
7 — erős szovjet fölény
Milyen az utánpótlást hozó gépek gyakorisága (0-7)
0 — rendszertelen
7 — megbízható
COMBAT: Meghatározza, hogy mekkora legyen az alakulatok általános harci értéke az erődökben, városokban és attól függően, hogy német vagy szovjet az alakulat.

No, elkészítettük a hadállást, éppen ideje, hogy elkezdjük a játékot.

GAME
DISK: Saját állásunkat tölthetjük be;
SCENARIO: A már felsorolt hat helyszín közül választhatunk.
Ezután beírhatjuk a nevünket, beállíthatjuk, hogy a gép milyen jó hadvezér legyen (normál, vagy enhanced fokozat), illetve milyen mértékben nőjön **az egyik fél esélye e győzelemre**:
Slight — csekély mértékben;
Minor — kis mértékben;
Major — nagy mértékben;
Meg kell adnunk a játék formáját:
2.player — két játékos játszik egymás ellen;
Axis & Allied — azzal vagyunk a gép ellen, amelyiket választjuk;
Observe — nézzük, amint a gép maga ellen játszik.
Máris bent vagyunk a játékban:



Turn — forduló;
Time — az!
Weather — időjárás;
Forecast — előrejelzés;
Side — melyik oldalon harcolunk;
Force — melyik a legerősebb hadtest;
Name — nevünk;
VP's — a játékban elért pontszámunk;
Három fő ponttal irányíthatjuk a játékot:
1.ORDERS: Parancsot adhatunk a hadosztályainknak. Először ki kell választani, hogy hányadik hadtestnek adunk parancsot. Kiválasztva megjelenik a hadtest állapota. Itt négyféle dolgot tehetünk:
ORDERS — Megjelenik hadosztályaink képe és mellette, hogy éppen mit csinálunk. Kiválasztva az egyiket, tudósítást kapunk az állapotáról és parancsot adhatunk neki az ENGAGED, CONTACT és READY pontok valamelyikét választva. (Lényegtelen, melyiket választjuk, mert úgyis mindig csak egy él közülük.) A parancsok a következők lehetnek:
RESERVE: Visszavonul az alakulat a hadtestparancsnokságra és tartalékolja az erejét;
PROBE: Látszat, vagy előkészítő támadás, puhatolózás;
PREPARE: Összehangolt támadás. Ha ezredeink szépen egymás mellett állnak, vagy egységeink közül 2-3 érintkezik ugyanazzal az ellenséges egységgel, akkor adjuk ki ezt a parancsot;
DEPLOY: Marad, ahol van, védekezik, beássa magát;
DEFEND: Védekezik (rugalmasan); azaz ha nekünk fontosabb, hogy az egység kevés veszteséget szenvedjen, mint hogy a területet megtartsuk, akkor adjuk ki ezt a parancsot;
DELAY: Felvonulás, felfejlődés, kifejlődés;
SUPPORT: Védekezés egymáshoz csatlakozással, támogatással, frontvonal képzésével;
ASSAULT: Támadás erőteljesen; ostrom; erőltetett roham;
EXPLOIT: Hősies támadás, nyíltsisakos, elkeseredett roham;
OBJECTIVE: Haladás egy objektum felé;
ENEMY: Haladás ellenséges egység felé;
Ennyit a parancsokról.
Az UNITS ponttal nézhetjük meg, hogy a hadosztály ezredei hol vannak.
SUPPORT — Az utánpótlást oszthatjuk el a hadosztályok között;
ASSETS — Megadhatjuk, hogy a közvetlenül a hadtestparancsnokság alá rendelt 4 tartalék ezred melyik hadosztály(ok)hoz csatlakozzon, vagy maradjon továbbra is tartalékban;
MOVE SHQ — Megadhatjuk, hogy hová menjen a hadtestparancsnokság. Nem érdemes hozzányúlni, úgyis követi a hadtest előretörését/meghátrálását;
2.REPORTS:
STATUS — Listát kapunk a hadtestjeink állapotáról;
OBJECTIVE — Megszemlélhetjük a városokat (hol vannak és kinek a kezén, hány körön át birtokoltuk azokat);
MAP WALK — Tüzetesebben megnézhetjük a térképet:
CONTROL: hol van a frontvonal;
READS: az utak jelzését ki/bekapcsolhatjuk;
CLEAR MAP: a csapatok jelzését ki/bekapcsolhatjuk;
3.RESIGN: Azonnal befejezzük a játékot. A gép kiírja a végeredményt, a győztes nevét, táblázatot kapunk a pontszámokról.

RUN 5-öt választva indul meg egy forduló. Kiírja a gép a harcoló feleket és a veszteségeiket, valamint megteszi a lépéseket a térképen.

Hát ennyit sikerült összezagyválni a játék menükezeléséről. A paraméterek állítgatása kicsit (nagyon!) bonyolult, de aki igazán élethűen, reálisan akarja reprodukálni a II. Világháború hadieseményeit, az jó, ha megszerzi ezt a programot. Egy egyszerű, mezei hadműveleti térkép alapján nagyszerűen lehet modellezni egy hadműveletet. Pl. egy újságban megjelent a voronyezsi csata 50. évfordulójára egy megemlékezés, térképpel. Ezen a térképen a voronyezsi front csapatainak 1943. január 12-i helyzetét találtuk. Ennek alapján a játékban jól reprodukálható volt a doni áttörés. C64-re jóval szórakoztatóbb stratégiai játékok is megjelentek már (pl. JOHNNY REB II.), viszont egyik sem olyan valósághű, mint a **PANZER BATTLES**. Sok sikert az önjelölt Hitlereknek és Sztálinoknak, persze csak a játékban!
Még egy fontos dologнак kell eleget tennünk: a játék kivesézésében nyújtott segítségéért köszönet illeti **Harsányi Zoltán**, debreceni olvasónkat!

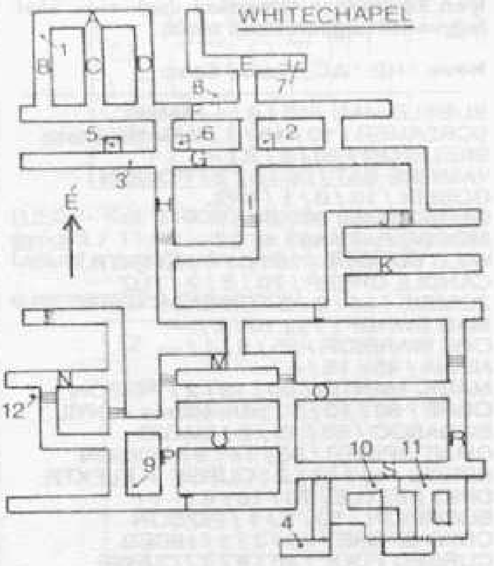


A múltkor megfenyegettünk benneteket, hogy ez is egy puzzle lesz, most megtaláltuk a harmadik darabját is. A hozzáillesztést rátok bízzuk.

Ezen a pályán gonosz testvérünket, *Hasfelmetsző Jack*-et kell megölnünk. A pálya kezdetekor a *Coulston* utcában vagyunk (1). Előttünk fekszik testvérünk legfrissebb áldozata. Pár másodpercen belül egy rendőrsíp hangját hallhatjuk. Ezek szerint minket gyanusíthatnak a gyilkossággal. Vegyük fel a táskáját (Ha már egyszer testvérünk szerepét kell eljátszanunk), majd gyorsan menjünk el innen, nehogy a rendőrök elkapjanak. Útközben mindig vigyázzunk, nehogy rendőrrel vagy a keresésünkre indult emberekkel találkozzunk, mert a rendőrök akasztófa alá juttatnak, az emberek pedig agyonvernek minket. Menjünk végig a *Wentworth* utcán, majd a végén jobbra, az *Osborn* utcán. A *Charlott* utcán először menjünk nyugatra. Jobb oldalon az ajtó mögött (5) a hordóban egy kötelet találunk. Keletre a kereszteződés után egy nyitott ajtó van (6). Itt biztonságban vagyunk, így nyugodtan belenézhetünk a táskájába (LOOKIN). Egy véres naplót és egy kis pénzt találunk benne. A naplóban a halott lány feljegyzéseit találjuk. *Mary Pimm*-nek hívták. Menjünk fel a létrán a tetőre. Itt jobbra van egy kémény. Kössük rá a kötelet, majd ereszkedjünk le rajta, és másszunk be a nyitott ablakon. Ez a szabó háza. Az irattartóban egy térképet találunk, a levélben pedig egy kulcsot. Vegyük fel a házban található mozdítható tárgyakat, többek között a kabátokat és a kalapokat. Menjünk a *Wapping Lane*-re. A nyugati részen találunk egy nyitott ajtót. Ez egy raktár. A tenger felé nyílik egy ajtó, e mögött van egy kis stég (4). Vegyük fel a deszkát (*Plank*). Menjünk vissza a háztetőre, és a két ház közötti résre (*gap*) fektessük le a deszkát. Így át tudunk menni a másik ház tetejére. A padlásablakot nyissuk ki és menjünk be rajta. Menjünk le a földszintre. Egy cipész üzletébe kerültünk. A kulcstartón találunk két kulcsot. Vegyük föl ezeket és a többi tárgyat is. Menjünk ki a padlásablakon és másszunk le a létrán. Az *Old Montagu* utca keleti végén van egy ajtó (7). Menjünk be és a benti ajtót nyissuk ki a szabónál talált kulccsal (UNLOCK, OPEN), majd menjünk be. Egy gyógyszertárba kerülünk. Vegyük föl a gyógyszereket a polcokról. A *Charlotte* utca és a *Plumber* utca kereszteződésénél egy nyitott ajtót találunk (2). Vegyük fel az állati beleket (*animal guts*) a hordóból, majd szórjuk rá az altatót (Nézzük végig a gyógyszereket (EXAMINE). Amelyiknél kiírja, hogy *sleeping pills*, az az altató.) Innen nyugatra egy hordó áll az úton (3). Felállva rá (CLIMB ON) egy ugató kutyával találjuk szemben magunkat. Dobjuk oda neki a húst, amitől természetesen elalszik. Nyissuk ki (OPEN) a reteszt (*Bolt*) és menjünk be az ajtón. Nyissuk ki az álkulccsal (*Skull key*) a bent levő zárt ajtót (UNLOCK, OPEN). Egy zálogházba jutunk. Az egyik vázába belenézve (LOOKIN) egy régi rendőrsípot találunk. Húzzuk el a kabátokat a széf elől (MOVE), majd nyissuk ki (UNLOCK, OPEN). Egy arany zsebórát találunk benne. Menjünk a *Whitechapel* utcai fogadóba (8). Sajnos a bent lévő emberek felismerték minket... Hogy lehetne átrázni magunkat? Próbáljuk meg más ruhával: pl.: vegyük föl a kabátot (*Jacket*) és a keménykalapot (*Bowler hat*) (WEAR). Így sikerül bejutnunk anélkül, hogy felismernének. Beszélgessünk el a kocsmárossal (TALK TO). Rendeljünk egy pohár sört „*A glass of your finest ale...*". Ezután megkérdez minket, hogy mi járatban vagyunk itt. Feleljük azt, hogy üzleti ügyben: „*I'm here on business.*" a helyi újságnak dolgozunk: „*I work for the local paper.*" Azt hiszi, hogy a kocsmákról írunk cikket. Ha azt mondjuk neki, hogy egy kicsit eltévedtünk: „*Unfortunately...*", akkor azt javasolja, hogy szerezzünk egy térképet. Jó ötlet: „*That sounds...*" Azt tanácsolja, hogy reggel kilenckor kérjünk az ügyvédnél. Erre most nincs időnk. Fejezzük be a beszélgetést és szólítsuk meg a hátunk mögötti asztalnál levő férfit. Kérdezzük meg, hogy nincs-e más nő: „*I might be interested...*". Azt feleli, hogy sok egyéb nőnek a címe van meg a noteszában. Valahogy meg kéne szereznünk a noteszát. Szerencsére a pultnál éppen egy zsebtolvaj üldögél (*Willy the Dip*). Ajánljunk neki egy üzletet: „*To talk about a little business.*" Nem akarja elvállalni, pénzért sem: „*I'll pay you well.*", de azt feleli, hogy egy zsebóráért hajlandó bármilyen árut elcsórni. Adjuk neki az aranyórát: „*Here's a nice gold watch*". Egy kulccsal és egy címjegyzékkel tér vissza. A kulcs *Molly Parkin* lakásának kulcsa. A címjegyzékből megtudjuk, hogy a *Treacle Lane*-en lakik (READ). Menjünk rögtön oda (12). A ház emeletén a kandalló tetején egy levelet találunk. Ezt *Mary Pimm* írta *Molly*-nak. Az van benne, hogy találkozik valakivel, aki tudja, hogy kicsoda *Hasfelmetsző Jack*. A *Coulstone* utcában beszélték meg a találkozót (de közbejött a gyilkosság). Menjünk a tengerparti kocsmába (9), és érdeklődjünk *Molly*-ról a kocsmárosnál. „*Where do I go around...*" „*I'm looking for a girl named Molly Parkin.*" Azt feleli, hogy nem ismeri. Mi viszont nem hiszünk neki: „*I don't believe you.*". Csak azután hajlandó beszélni, miután megmutatjuk neki a naplót és a levelet. „*I think I have something...*" Nem akarja, hogy elmondjuk a történteket a rendőrségnek, egy kis ellenszolgáltatásért cserébe hajlandó segíteni. Egy csomag teát szeretne a parti raktárból. Vállaljuk el. „*OK. I'll find your tea*" Ad nekünk egy feszítővasat, hogy ki tudjuk nyitni a ládát. Az utunkat egy rendőr és az a három ember állja el, akik a kocsmában üldögéltek (Mikor kimentünk, ők a hátsó kijáraton távoztak, és most nem akarnak továbbengedni). Az első kettő békén hagy, de ha odamegyünk a hátsóhoz, akkor az elkezd ütni és ellopja a cuccainkat. Ezért inkább kerüljük el őket. Hívjuk segítségül az üveggömböt. Nagybátyánk azt mondja, hogy kár, hogy nem tudjuk riasztani a rendőrséget. De hát van egy rendőrsípunk! Álljunk félre és fújjuk meg **(Ha meglovasítjuk, nem lesz mit megfújni — CoVboy)**. Ha jó helyen fújtuk meg, akkor az emberek elkotródnak, egyébként elkapnak a rendőrök. (Mindent azért nem árulunk el, mert lehet próbálkozni, hogy hol van az a jó hely, különben ti is gondolkodhattok egy kicsit.) Menjünk a *Wapping Lane*-re. A középső raktár (10) lakatját ki tudjuk nyitni az egyik kulccsal (UNLOCK). Menjünk be, majd ott jobbra, majd balra. Az itt lévő jobb alsó ládát feszítsük föl a feszítővassal (OPEN). Vegyünk ki belőle egy doboz teát, majd menjünk vele vissza a kocsmároshoz és adjuk oda neki. Ad nekünk egy kulcsot, és megmondja, hogy *Molly* a *Wapping Lane* végén lévő raktárban van. Menjünk oda hozzá (11). Miután elmondtuk neki, hogy a kocsmáros mondta meg, hogy itt van: „*You must be Molly Parkin.*" „*I got the keys...*", elmondja, hogy *Jack*-et akarja darabokra aprítani (Méghogy egy nő...). *Jack* sajnos a testvérünk: „*I'm sorry but...*". Ettől egy kicsit megijed, de az, hogy azért jöttünk, hogy megöljük őt, „*Yes, and I have*" megnyugtatja. Közli, hogy *Jack* a stégen van, ezért menjünk ki az ajtón. Valóban itt vár ránk. Szorítsuk a stég szélére és öljük meg, így ő hátraesik a vízbe. (He, he nem tud úszni...) Ez persze nem olyan egyszerű dolog, mert gyakran kivédi támadásunkat a táskájával. Minket szerencsére, ha ügyesek vagyunk, nem talál el.

Ezzel teljesítettük ezt a szintet is, most már csak a temetőben játszódó pálya van hátra. Ezt a puzzledarabot viszont már ti is megkereshetitek!

A térképmagyarázatok: A — Wentworth st.; B — Coulston st.; C — George yp.; D — Osborn st.; E — Old Montagu st.; F — Whitechapel Road; G — Charlott st.; H — Union st.; I — Plumber st.; J — Chapman st.; K — Underwood st.; L — Albert row.; M — Ellen st.; N — Treacle Lane; O — The Highway; P — St.Katharine Way; Q — Hobs Lane; R — Cannon st.; S — Wapping Lane; T — Dock side; 1 — Start; 2 — Állati belek; 3 — Hordó; 4 — Deszka; 5 — Kötél; 6 — Létra; 7 — Gyógyszertár ajtaja; 8 — Kocsma; 9 — Temzeparti kocsma; 10 — Tearaktár; 11 — Raktár; 12 — Molly Parkin háza.





MIGHT & MAGIC III.

A múltkor vétkes felelőtlenséggel jelentettük ki, hogy a kódokat áttranszponáltuk a First Aid rovatba. Akkor még nem tudtuk, hogy helyhiány miatt ez elmarad, úgyhogy ezen mulasztásunkat most pótoljuk a 35. oldalon.

Legutóbb az ellefeleknél hagytuk abba, így onnan folytatjuk. Következzék egy lista az összesről (Tám = támadás/kör; Spec = milyen különleges támadása van; + = kézifegyvertől nagyon kicsit sérül).

Neve / HP / AC / Tám / Spec

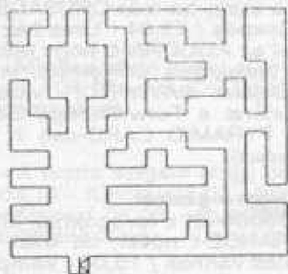
BUBBLE MAN / 15 / 0 / 1 / MAGIC
SCREAMER / 10 / 10 / 1 / INSANE-é tesz
SKELETON / 20 / 2 / 2 / —
VAMPIRE BAT / 05 / 5 / 2 / POISON
GOBLIN / 10 / 0 / 1 / NYÍL
OH NO BUG / 40 / 8 / 3 / —
MOOSE RAT / 40 / 4 / 2 / —
WILD FUNGUS / 15 / 0 / 1 / ELEKTR.
CANDLE CREEP / 70 / 5 / 2 / TŰZ
ZOMBIE / 35 / 2 / 2 / DISEASE
MAD DWARF / 75 / 10 / 1 / —
ORC WARRIOR / 25 / 5 / 1 / —
NINJA / 45 / 15 / 4 / —
MAGIC MANTIS / 50 / 12 / 2 / POISON
OGRE / 60 / 10 / 1 / páncéltörés + NYÍL
BUGABOO / 60 / 15 / 2 / MAGIC
GIANT SPIDER / 30 / 14 / 8 / POISON
SPRITE / 15 / 13 / 2 / CURSE + ELEKTR.
DINO BEETLE / 70 / 10 / 6 / —
SCORPION / 50 / 5 / 1 / POISON
CRYO SPORE / 40 / 3 / 1 / HIDEG
CURSED FOOL / 40 / 8 / 3 / CURSE
MINI DRAGON / 150 / 20 / 1 / TŰZ
PLASMOID / 100 / 5 / 3 / PÁNCÉLTÖRÉS
CARNAGE HAND / 40 / 25 / 1 / —
GHOUL / 100 / 15 / 4 / WEAK-é tesz
CASTLE GUARD / 75 / 10 / 1 / —
PHANTOM / 50 / 12 / 1 / +5 év
PIRANA / 40 / 20 / 8 / —
EVIL RANGER / 100 / 20 / 3 / NYÍL
SHADOW ROGUE / 50 / 15 / 2 / poison
COBRA FIEND / 50 / 15 / 1 / SLEEP
TREE GOLEM / 150 / 10 / 2 / —
WICKED WITCH / 50 / 8 / 1 / CURSE
IRON WIZARD / 200 / 30 / 2 / ENERGIA
DEATH LOCUST / 100 / 20 / 4 / DISEASE
ARCHER / 100 / 15 / 4 / NYÍL
MYSTIC CLOUD / 50 / 18 / 1 / SP szívás
BARBARIAN / 175 / 15 / 2 / NYÍL
PHASE HEAD / 20 / 10 / 1 / CONFUSE
CLERIC OF MOO / 100 / 10 / 1 / ELEKTR.
FIRE LIZARD / 150 / 10 / 2 / TŰZ
FIRE STALKER / 75 / 20 / 3 / +
GARGOYLE / 150 / 15 / 4 / PARALYSIS
GHOST / 100 / 13 / 1 / +5 év; +
DRACONI / 125 / 10 / 2 / —
SONIC NINJA / 75 / 20 / 8 / —
EVIL EYE / 100 / 25 / 4 / INSANE
GUARDIAN / 250 / 20 / 2 / —
PALADIN / 175 / 30 / 5 / NYÍL
DARK PEGASUS / 125 / 20 / 4 / CONFUSE
REAPER / 150 / 15 / 1 / —
SORCERER / 100 / 10 / 1 / HIDEG
LICH / 200 / 12 / 1 / DEATH
SPIRIT SHIELD / 100 / 35 / 2 / —
TROLL / 125 / 15 / 3 / —
MAJOR DEMON / 333 / 16 / 6 / PARALYSIS
DINOSAUR / 500 / 10 / 2 / —
ED-409 / 400 / 40 / 3 / ENERGIA
BLACK KNIGHT / 375 / 30 / 7 / weak+NYÍL
DEATH AGENT / 300 / 15 / 2 / POISON
MUMMY / 250 / 15 / 2 / DISEASE
PRIEST OF MOO / 200 / 20 / 1 / ELEKTR.
TOXIC WORM / 300 / 25 / 2 / POISON; +
DRAGON WORM / 400 / 35 / 1 / POISON
CYCLOPS / 500 / 25 / 2 / CONFUSE
MAJOR DEVIL / 666 / 33 / 4 / UNCONS.
GREEN DRAGON / 800 / 40 / 1 / HIDEG
JOUSTER / 600 / 35 / 1 / —
WIZARD / 250 / 20 / 1 / MAGIC
DEATH SNAKE / 500 / 25 / 1 / PARALYSIS
VAMPIRE / 400 / 30 / 3 / SP szívás; +
WEREWOLF / 500 / 30 / 2 / DISEASE
TERMINATOR / 1000 / 100 / 1 / ERADIC.
GREAT HYDRA / 5000 / 60 / 12 / POISON
VULTURE ROC / 2000 / 50 / 2 / PARALYSIS
KUDO CRAB / 2500 / 80 / 4 / páncéltörés
MEDUSA / 1000 / 40 / 1 / STONE
MINOTAUR / 1000 / 90 / 2 / DEATH
OCTOBEAST / 3000 / 40 / 8 / WEAK
DRAGON LORD / 10000 / 75 / 1 / ENERGIA

A kezelést már ismeritek, jöjjön a helyszínek-ismertetése.

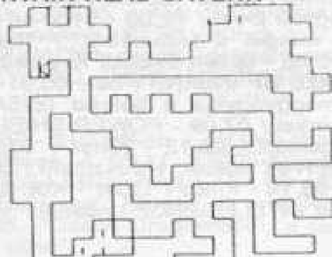
FOUNTAIN HEAD (teleport-szó: HOME)

(01,01 - GYAKORLÓTEREM / 01,05 - FOGADÓ / 01,10 - TELEPORT / 08,03 - KOCSMA / 08,06 - Ez a fickó ad el belépőt a RAVEN'S céhbe 50 aranyért / 10,05 - BOLT / 04,14 - TEMPLOM / 06,14 - CHARTMAKING skillet árul 25 aranyért / 11,13 - Egy heti munkáért 50 pénzt ad / 10,11 - Bank / 12,10 Lejárat a FOUNTAIN HEAD CAVERN-

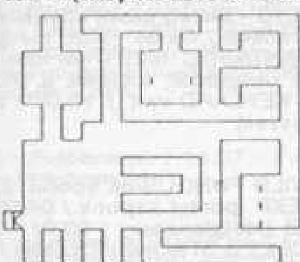
be / 01,12 Itt tartja fogva Morphose-t RAT OVERLORD. Bejutás oda a CAVERN-en keresztül)



FOUNTAIN HEAD CAVERN

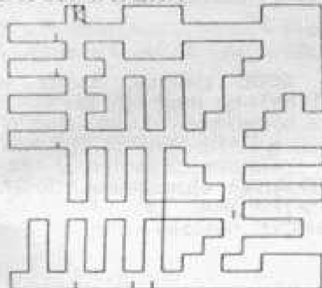


BAYWATCH (teleport-szó: SEADOG)



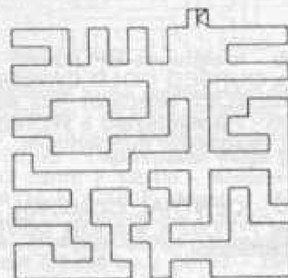
(04,14 - Teleport / 01,01 - GYAKORLÓTEREM / 03,01 - FOGADÓ / 05,01 - BOLT / 14,01 ALBATROSS céh / 11,11 - MOUNTAINEER skillet ad el ($5000) / 11,10 ALBATROSS céhbe belépő / 11,14 - ALPHA Testvér / 11,13 - PATHFINDER skill ($2500) / 02,14 - Templom)

BAYWATCH CAVERN



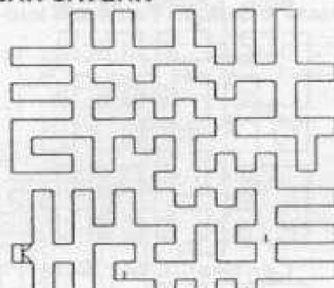
(15,00 - Sir Galand, lovag HIRELING van itt fogvatartva / 15,01 - Darlana, pap HIRELING-et lehet kiszabadítani / 15,09 - BETA Testvér)

WILDABAR



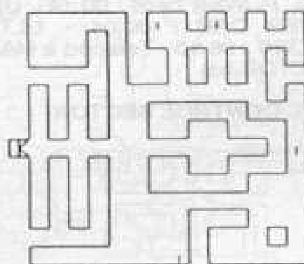
(08,01 - GAMMA Testvér / 08,13 - FOGADÓ / 06,13 - GYAKORLÓTEREM / 01,14 - FALCON céh / 01,11 - Teleport / 14,12 - BOLT / 14,14 - KOCSMA / 01,01 - ARMS MASTER skillet árul ($500) / 01,02 - BODY BUILDER skillet ad ($200))

WILDABAR CAVERN



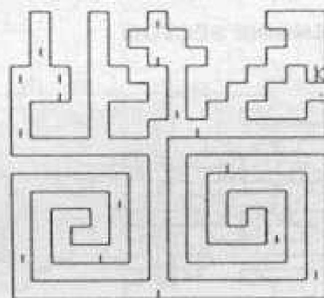
(07,03 - OGRE-okat enged ki / 04,07 - WARTOWSAN nevű HIRELING-et, egy nindzsát lehet kiszbadítani / 00,13 - LONE WOLF ranger HIRELING, akit ki lehet szabadítani / 15,12 - DELTA Testvér —> prg hiba)

SWAMP TOWN (teleport-szó: DOOMED)



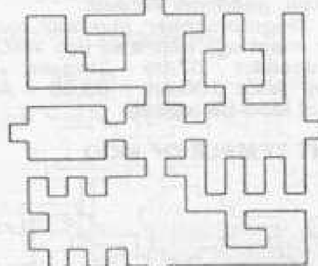
(01,03 KOCSMA / 01,10 - GYAKORLÓTEREM / 03,03 - BOLT / 03,10 -FOGADÓ / 01,01 - BUZZARD céhe / 12,07 - TEMPLOM / 14,10 - Teleport)

SWAMP TOWN CAVERN



(15,10 - Ez ad el belépőt BUZZARD céhébe)

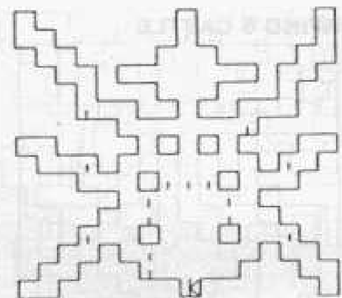
BLISTERING HEIGHTS (tp.: REDHOT)



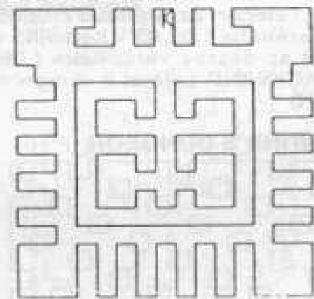
(03,08 - Ideiglenes védelmet ad az elektromosság ellen / 11,08 - Tűz ellen ad ilyen védelmet / 07,12 - Hideg ellen / 07,03 - Méreg ellen / 04,14 - KOCSMA / 03,05 - Teleport / 12,05 - GYAKORLÓTEREM / 10,05 - BOLT / 14,05 - FOGADÓ / 14,14 - EAGLE céhe / 11,14 - TEMPLOM / 14,03 - EAGLE'S céhébe ad belépőt)

BLISTERING HEIGHTS CAVERN

(15,00 - Kristály, védelemnövekedés a varázslatok ellen / 15,08 - Méreg ellen / 15,15 - Elektr. ellen / 00,00 - Energia ellen / 00,08 - Hideg ellen / 15,15 - Tűz ellen)

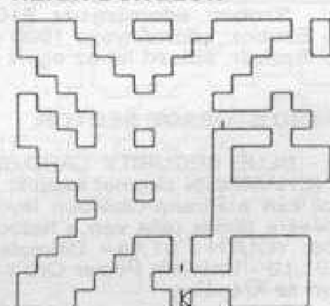


CASTLE BLOOD REIGN



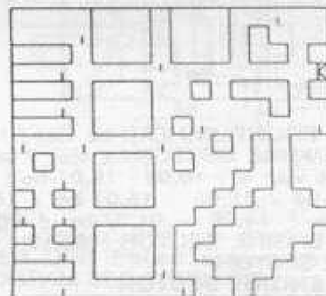
(09,15 - Lejárat a dungeonbe, kódszó: OGRE / 09,15 - ANCIENT ARTIFACT OF NEUTR-t gyűjtő fickó / 10,09 - Kódszó NORTIC —> Kincs / 10,10 - Kincs / 04,09 - Kincs / 04,10 - Kincs)

BLOOD REIGN DUNGEON



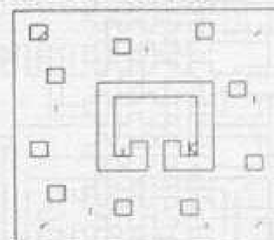
(14,00 - HIRELING-et lehet kiszabadítani / 14,03 - HIRELING-et lehet kiszabadítani (SWAMP TOWN-ba mennek) / 06,15 - ACCURACY-t növeli / 15,15 - SPEED-et növeli)

GREYWIND'S CASTLE



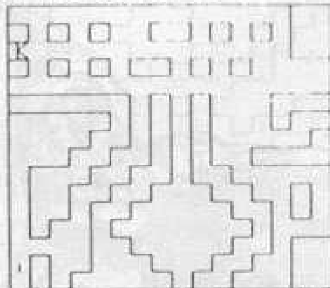
(12,03 - Kút: $10000 pénzért mindenből kigyógyít / 11,00 - Itt van bezárva Greywind Lejárat a dungeonba, jelszó: CIRCLE)

GREYWIND'S DUNGEON



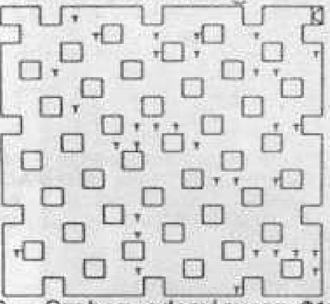
(01,11 - Gong)

BLACKWIND'S CASTLE



(04,09 - Teleport az arénába / 12,05 - Teleport az arénába / 08,03 - Kétmillió aranyért megtanít az összes varázslatra / 08,00 - Itt van BLACKWIND Lejárat a dungeonba, jelszó: TEN)

BLACKWIND'S DUNGEON

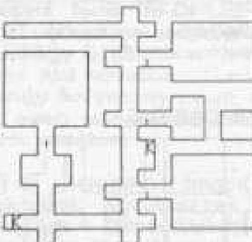


(13,00 - Szobor: adományozz $100000 / 00,00 - Szobor: adományozz 1000 gemet / 00,15 - Szobor: áldozd fel az egyik csapattagot)

FORWARD STORAGE SECTOR

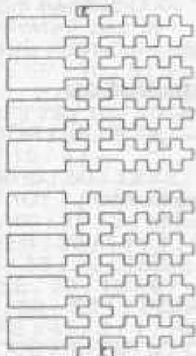
(00,14 - BLUE SECURITY CARD-dal lehet átjutni (CHAMPION címmel kapjuk) / 09,11 - Kódot kéri a Pirana-Öbölben lévő sziget kiemelésére (amin rajta van a fiatodás kútja). Kód: YOUTH / 01,14 - Ultimate Power Orb / 01,12 - Ultimate Power Orb / 09,06 - Teleport az Arénába)

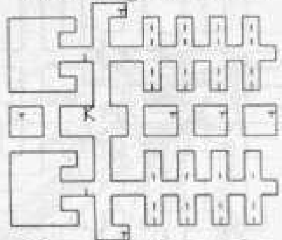
AFT STORAGE SECTOR

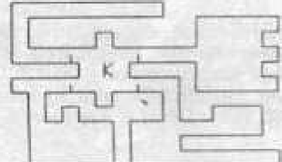


(15,07 - FOUNTAIN HEAD-be visz / 15,08 - MAIN ENGINE SECTOR-ba visz / 08,05 - 09,07-be visz el / 10,05 - 12,07-be / 12,08 - 01,07-be / 12,05 - 15,07-be / 15,08 - 01,07-be / 14,05 - 01,07-be / 06,00 - ALPHA ENGINE SECTOR / 06,15 - BETA ENGINE SECTOR)

ALPHA ENGINE SECTOR

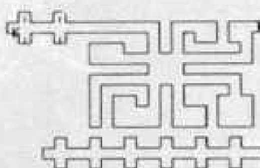






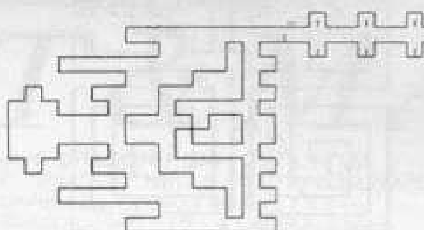
(15,01 - ULTIMATE POWER ORB / 15,09 - ULTIMATE POWER ORB / 00,14 - ULTIMATE POWER ORB / 00,04 - ULTIMATE POWER ORB / 06,15 - Teleport a MAIN ENGINE SECTOR-ba)

CENTRAL CONTROL SECTOR



(14,14 / 13,14 / 11,13 / 11,14 / 01,12 / 01,11 - Mindben nagy tapasztalatpontokat tartalmazó italok vannak / 00,14 - Ezen keresztül csak ULTIMATE ADVENTURE-k juthatnak túl)

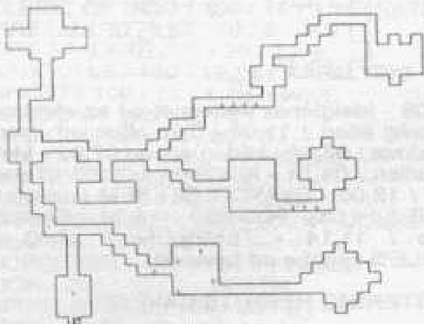
MAIN ENGINE SECTOR



(00,08 - Oltár / 15,07 - Szökőkapszula —> VÉGE / 15,08 - Szökőkapszula —> VÉGE)

A1 - Orkok, goblinok vannak.
(13,10 - Zingaro szekér: jövendőt mond 10 aranyért, majd egy napra ad egy WIZARD'S EYE varázslatot / 07,09 - Zingaro: varázsitalt ajánl (erő) 100-ért / 06,05 - Ancient Temple of Moo-ba lejárat)

ANCIENT TEMPLE OF MOO



(11,03 - HP pluszt ad (ideiglenes) / 14,06 - Kút: ideiglenesen PERSONALITY-t növel / 14,08 - $5000-ért MERCHANT skillet tanít)

A2 - Goblinok, orkok
(04,15 - Castle Whiteshield, a Jó Király vára. Belépés csak, ha már CRUSADER vagy / 04,13 - Csapda / 13,04 - Üres ház / 09,02 - Hozzuk el az ALICORN-t, hogy feltámaszthassuk a magányos unikornist, Ikarust. / 14,01 - Bejárat BAYWATCH városába / 05,02 - Lejárat a Forw.Storage Sector-ba (GOLDEN PYRAMID CARD-dal) / 14,14 - SP (ideiglenes))

A3 Sok Zingaro-szekér
(13,08 - $10000-ért a lovagoknak MIGHT-ot és ENDURANCE-t növel, de csak ha kb. 10. szint alatt vannak / 15,04 - Vámpírdenevérek fészke, elpusztítandó (EXP POINT) / 11,01 - Kincs / 13,02 - $2000-ért az ACCURACY-t növeli 2-vel / 12,05 - $100-ért eltávolítja a mérget a testünkből. / 10,06 - Kincs / 06,06 - Green Eyeball Key kell; Lejárat a HALL OF INSANITY-be / 05,01 - 10 gemért meggyógyítja a bolond (INSANE) karaktereinket / 07,09 - POWER SHIELD-et ad 100 gemért / 06,12 - Kincs / 03,09 - SCREAMER-ek tojásai, elpusztítani / 05,15 - Kincs / 08,14 - Kincs / 13,01 - Kút: ideiglenesen az INTELLIGENCE-t növeli)

A4
(05,12 - GIANT SPIDER-ek fészke, elpusztítandó / 07,05 - Csapda / 05,04 - Teleport a E4-be / 14,10 - Méreg elleni ellenállást ideiglenesen növeli / 09,06 - Kút, mérgezett / 15,13 - FANTASTIC MIGHT-tal betörheted az itt lévő üegládát, amiben a GOLDEN PYRAMID KEYCARD van. / 15,04 - MAGIC MANTIS fészek)

B1
(02,09 - WILD FUNGUS-ok spórái. Elpusztításukért EXP. pontot kapunk / 04,09 - Erő bónuszt ad (ideiglenesen) / 03,01 - Lejárat SLITHERCULT'S STRONGHOLD-ba / 01,01 - 500 gemért 5000 pénzt ad + fegyvereket / 02,04 - $5000-ért ASTROLOGER skillet tanít / 11,04 - Ogre állás / 10,02 - ENDURANCE-t növel / 08,05 - Szintnövelés ideiglenesen (fontos!) / 07,07 - Hidegtől óv $500-ért / 12,08 - Oh No Bugs fészek, elpusztítandó / 09,09 - SPEED-et növeli)

B2
(05,02 - Ez a fiatalság kútja (csak kiemelés után))

B3
(03,07 - 2000 pénzért elvisz minket SWAMP TOWN-ba meg egy kis körutazást tehetünk a környéken / 00,06 - Red Warrior Key; Lejárat a DARK WARRIOR'S KEEP-be / 09,02 - Démon Kápolna / 03,03 - BUGABOO lárvák, elpusztítani / 09,07 - Lejárat a CATHEDRAL OF CARNAGE-be / 12,10 - GHOUL-fertőzés hernyója, elpusztítani)

B4
(00,07 - Lejárat az ARACHNOID CAVERN-be / 04,11 - Castle Blood Reign, a Semleges Király vára / 12,03 - Wildabar-ba bejárat)

C1
(07,09 - Ideiglenes HP növelő / 09,05 - Lejárat a CURSED COLD CAVERN-be / 14,09 - WEREWOLF templom —> megtámadnak / 00,08 - Ha elintézted a WEREWOLF templomot, megnövel mindenben)

C2
(15,00 - CENTRAL CONTROL SECTOR-ba bejárat / 11,02 - MAJOR DEVIL-k portálja, elpusztítandó)

C3
(07,09 - GREAT HYDRA keltető, elpusztítandó / 11,12 - Itt van a PIRATE QUEEN)

D1
(06,12 - CYCLOPS terem, elpusztítandó / 06,04 - SPRITE-ok barlangja volt)

D2
(10,01 - FIRE LIZARD-ok alvóhelye, elpusztítandó)

D3
(08,11 - Minden elem elleni ellenállás megnövekszik / 06,08 - MAJOR DEMON-ok helye, elpusztítandó)

D4
(10,01 - A nimfa szigete (kagylós) / 02,04 - Láda / 03,11 - Kincs / 03,07 - Kút: gyengít / 06,10 - Kincs / 06,08 - BLACKWIND, THE SPELLBINDER vára)

C4
(08,12 - Kincs / 02,10 - Kincs / 07,03 - Kincs / 06,05 - Kút: ENDURANCE-t emel ideiglenesen / 07,08 - Kincs / 07,10 - Kút: ACCURACY-t növeli ideiglenesen / 05,08 GREYWIND, THE ILLUSIONIST vára)

E1
(10,07 - $10000-ért a MIGHT-ot növeli ideiglenesen / 05,11 $5000-ért az ENDURANCE-t ideiglenesen / 14,08 - $20000-ért ideiglenesen növeli az ACCURACY-t / 10,05 - Castle Dragontooth, a Gonosz Király vára)

E2
(04,05 - Princess Trueberry / 02,02 - Bölcs / 08,08 - Csapda / 02,11 - DEATH LOCUST lárvák; elpusztítani / 06,11 - SHADOW ROGUE kunyhó; elpusztítani / 06,01 - Bejárat SWAMP TOWN)

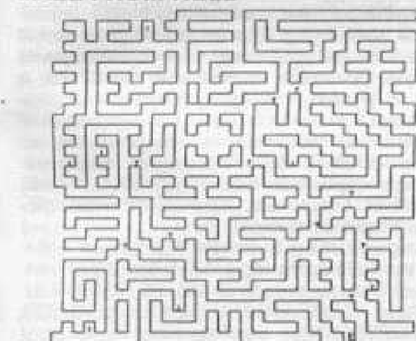
E3
(05,04 - Futóhomok / 14,07 - Futóhomok / 13,10 - Futóhomok)

F1
(10,10 - Lejárat a DRAGON CAVERN-be / 04,09 - BETA ENGINE SECTOR piramisba bejárat / 02,05 - $10000-ért ideiglenes HP emelést hajt végre)

F2
(00,10 - Futóhomok / 09,10 - Futóhomok / 09,11 - Futóhomok / 05,07 - Futóhomok / 00,04 - Futóhomok / 11,02 - Kincs + MINOTAUR)

F3
(08,06 - Futóhomok / 09,05 - Futóhomok / 09,06 - Bejárat a MAZE FROM HELL-be)

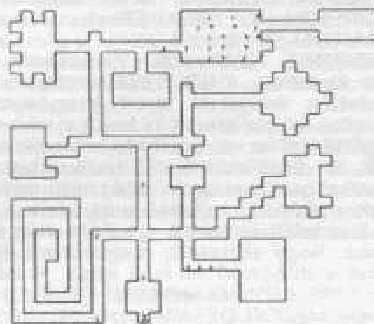
MAZE FROM HELL



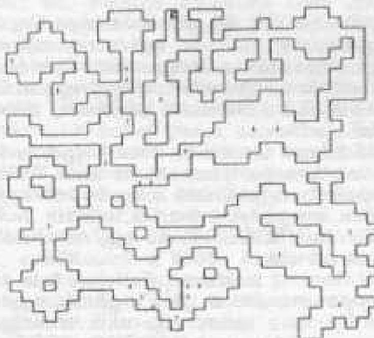
F4
(11,05 - Emlékezet kútja (senki nem fog rád emlékezni) / 09,08 - ALPHA ENGINE SECTOR / 03,10 - Varázslat kútja (ideiglenesen +500 SP) / 05,05 - Tapasztalat kútja (ideiglenesen +50 szint) / 12,10 - Kívánó kút / 09,08 - DEATH LOCUST lárvák / 07,07 - Lejárat a MAGIC CAVERN-be / 06,05 - Gyógyítás kútja (meggyógyítja nyavajáid) / 05,11 Teleport E4-A4-be / 06,07 - BARBARIAN főhadiszállás, elpusztítani)

SLITHERCULT STRONGHOLD

(22,07 - Méreg elleni ellenállás 20-szal nő / 22,04 - Méreg elleni ellenállás 20-szal nő / 15,15 - Quatloo Coin-okat rejtő kút / 07,26 - Válasz: EPSILON / 11,21 - Slot Machine / 09,21 - Slot Machine / 13,21 Slot Machine)

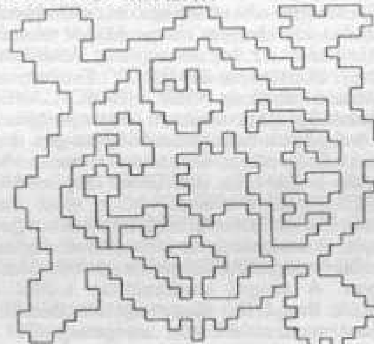


CYCLOPS CAVERN



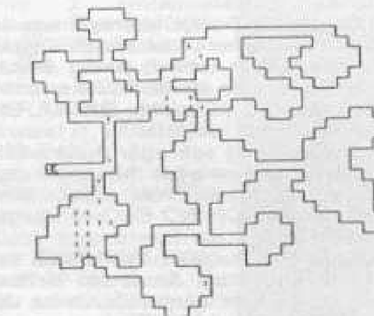
(23,23 - Green Eyeball Key itt van / 14,17 - Red Warrior Key itt van)

ARACHNOID CAVERN



(03,01 - Yellow Fortress Key itt van / 06,16 - ZETA Testvér / 09,21 - Blue Unholy Key itt van / 23,13 - PRAYERMASTER skillt tanít 500 gemért / 23,11 - PESTDIGITATION 500 gemért / 14,15 Lord Might)

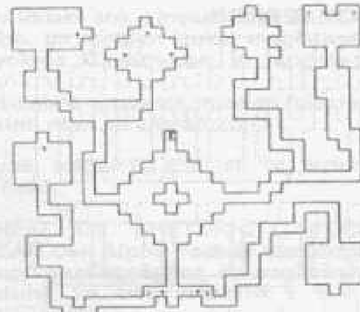
CURSED COLD CAVERN



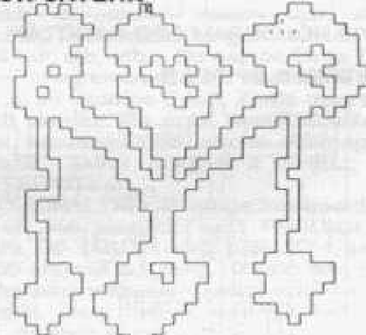
(02,24 Black Terror Key van itt)

HALLS OF INSANITY

(17,12 - Kérdésre válasz: EYES / 14,09 - Válasz: BLINK / 11,12 - Válasz: TEARS / 04,29 - $200000-ért minden skill-re megtanít! / 11,28 - HOLOGRAM SEQUENCING CARD 002)

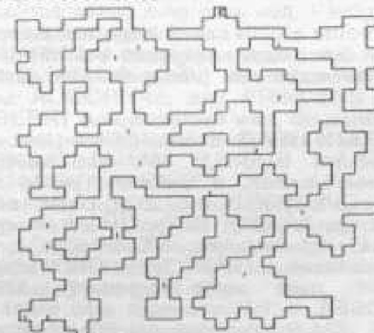


DRAGON CAVERN



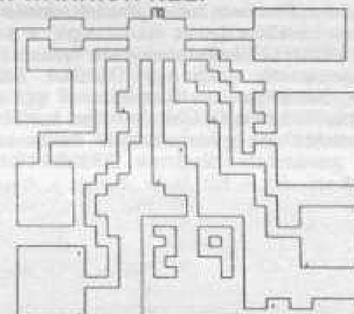
(23,07 DRAGON LORD)

MAGIC CAVERN



(26,03 - Gold Master Key van itt)

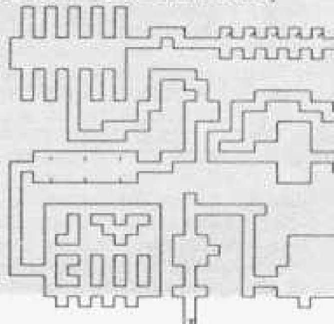
DARK WARRIOR KEEP



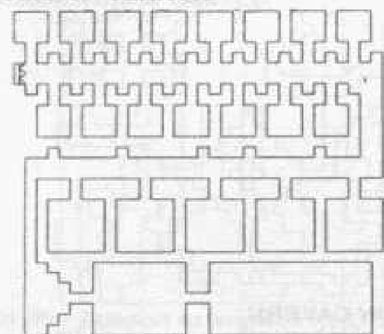
(24,02 - Válasz: 314 —> Szabad 2 ULT. POWER ORB Ebben a teremben van a HOLOGRAM SEQ CARD 003)

CATHEDRAL OF CARNAGE

(01,26 - Válasz: WEEDS. Kapunk egy HOLOGRAM SEQ. CARD 004)

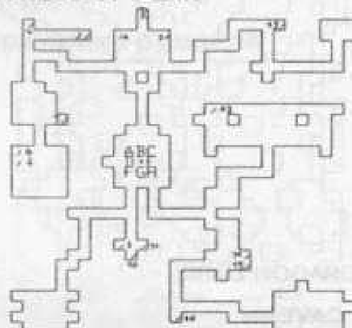


TOMB OF TERROR



(18,02 HOLOGRAM SEQ CARD 005)

FORTRESS OF FEAR



Ez lett volna a szűkszavú koordináta-ismertetés. A következő dolgokat kell tenni az egyes helyszíneken (város és kinti térkép alatt):

FOUNTAIN HEAD: Itt kezdődik a játék. Ellenfélként BUBBLE MAN-ek, MOOSE RAT-ek vannak, a főellenfél pedig egy RAT OVERLORD (kb 2-3x olyan erős, mint egy MOOSE RAT). Célunk, hogy a város védelmezőjét, MORPHOSE-t, kiszabadítsuk a RAT OVERLORD karmai közül, mert amíg fogvatartja MORPHOSE-t, a bölcsességet adó kutakból csak zöld trutyi csordogál **(Jó étvágyat! CoVboy)**. Itt lent VAMPIRE BAT-ek, GOBLIN-ok, MOOSE RAT-ek vannak, de oda nemcsak MORPHOSE-ért érdemes leugrani, hanem a skill-eket áruló szobortejekért is.

BAYWATCH: Ellenfeleink csontvázak, zombik lesznek, meg egy GHOUL is. Egy nap hatalmas villámlások közepette megnyílt BAYWATCH padlója, s élőhoItak árasztották el a várost, akik azóta szabadon garázdálkodhatnak BAYWATCH városában. Az a hír járja, hogy a megnyílt vermekben igen értékes kincsek lelhetők, de idáig senki nem merészkedett az élőholtak üvöltésével teli hasadékokba. BUBBLE MAN, SCREAMER és egy PHANTOM állja utunkat.

WILDABAR: Wildabart valaha a törpék és a nindzsák együtt uralták, de amikor Tumult, a Semleges Király felbérelte őket, hogy Whiteshield ellen forduljanak, a városban csak az öregebb törpék maradtak, akik pedig inkább az idemenekült ogárokat próbálták bezárni a lenti katakombákba. Ekkor már könnyen át tudta venni a hatalmat Wildabar felett a nindzsa klán, s ezentúl itt ők uralkodtak. Akikkel összetűzésbe kerültek, bezárták, s máig se tudják, hol vannak, viszont gyanítják, hogy az alagsorban fellelhető egy-két rab. Jópár NINJA, MAD DWARF és egy SONIC NINJA él itt, az alagsorban meg PHASE HEAD-ek, OGRE-k is találhatók, egy WICKED WITCH társaságában.

SWAMP TOWN: Az egész város felett a végzet légköre lebeg, miután VonEmosh, az élőholtak királya megtámadta SWAMP TOWN-t, s elfoglalta, ezzel egy temetővé változtatva az egész várost. Viszont az itteni nindzsaklán megmaradt, VonEmosh-sal előzőleg kötött szerződésük okán. GHOST-ok, NINJA-k, s az alagsorban SCORPION-ok, REAPER-ek valamint PHANTOM-ok vannak.

BLISTERING HEIGHTS: Varázslatos lények építették, s azért választották ezt a lehetetlen szigetet, mert magányosan szerettek volna élni. Aki bejut a városba, megérdemli az ott található előnyök élvezetét. A város alatt fekvő barlangban hihetetlen gazdagságok rejtőznek, mivel a város építői ide rejtették vagyonukat. Oltárok is találhatóak ott, s az aki elég erős ahhoz, hogy eljusson, megérdemli áldásaikat a dühöngő elemek ellen. A felszínen FIRE LIZARD-ok, MINI DRAGON-ok és egy MAJOR DEMON nehezíti dolgunkat, a felszín alatt pedig FIRE STALKER-ek és egy MAJOR DEMON támadhat ránk.

A1: Igen sok ork és goblin telepedett le a völgybe, de hatásuk így sem volt elég, hogy elijesszék a Zingarokat. Ork állásokat lelhetsz egy rejtett völgyben is. ORC WARRIOR és GOBLIN található, mint ellenfél.

A2: Woodland Grove és Orc Meadow földjén is orkok portyáznak, de azok ellenére is épségben található még egy templom, ahol a magányos Ikarus fekszik holtan. ORC WARRIORS-ok, és egy kirendeltségük is ott van.

A3: A Gonosz Szem Erdeje tele van Zingaro utazókkal. A Zingarók egy nomád néphez tartoznak, akik mindig ott telepednek le, ahol kedvük tartja, s rejtélyes okokból a legleheteltlenebb helyeken is megmaradhatnak. Pénzért igen sok szolgáltatást tudnak nyújtani a kezdő kalandoroknak. VAMPIRE BAT-ekkel és SCREAMER-ekkel lehet összetűzésed.

A4: Az ősi időkben a nagy sziget részéhez csatlakozott ez is, de amikor Whiteshield emberi elűzték a GARGOYLE-okat, azok a csata örömét az ARACHNOID CAVERN-i szentségtelen oltárnál ünnepelték. Ekkor azonban hatalmas földrengés és vihar közepette elszakadt az északi résztől. GIANT SPIDER és MAGIC MANTIS fertőzi e tájat.

B1: Sok kis rejtekhely található e szigeten, ahova a kalandorok kincseiket rejtették, mielőtt megmérkőztek a küklopsz királlyal. A sziget varázslatos kútjai már maguk megérik, hogy idelátogassál, de ebben visszatarthat a rengeteg OH NO BUG és WILD FUNGUS.

B2: A Trollok Völgyében most már ogárok élnek, miután elkergették a völgy előző lakóit menekülésük közben. Két bölcs viszont itt maradt, akik megosztják tudásukat azzal, aki elég bátor lesz ahhoz, hogy felkutassa őket. OGRE-t és SPRITE-ot fog az találni, aki ide indul, hát sok szerencsét hozzá..

B3: A Gargoylok Földje szörnyű egy hely. Északra veszélyes vizek várják a gyanútlan hajózókat, a temető pedig élőholttal van fertőzve, s az egész területen érződik a Moo kultusz jelenléte. GHOUL-okkal, BUGABOO-kkal van tele.

B4: Valamikor még sok ogár dúlta a földet, de Tumult, a semleges király kikergette őket innen, azóta már csak MAGIC MANTIS-ok és OH NO BUG-ok zargatják az utazókat.

C1: Valahol egy magas hegy tetején van a Telihold temploma. Az itt élő farkasemberek senkit nem bántanak, de ha valaki közelít, netalán elpusztítja a templomot, azzal kíméletlenül leszámolnak. WEREWOLF-ok, SPRITE-ok vadásznak errefelé.

C2: A Tűz Szigete egy igen forró hely, s így ideális otthon az ördögök számára, ezért egy portált építettek a szigetre, hogy állandóan élvezhessék a föld melegét. Pusztítsd ezt el, s így megszabadítod a területet jelenlétüktől. MAJOR DEVIL-ek vannak.

C3: A környékbeli vizek igen veszélyesek, majdnem olyan veszélyesek, mint maga a sziget. Itt találhatod a PIRATE QUEEN-t is. GREAT HYDRA-kkal van tele a szárazföld, a tenger meg KUDO CRAB-ok, OCTOBEAST-ek, DRAGONWORM-októl hemzseg.

C4: Habár a sziget igen száraz, a kútjai miatt érdemes idelátogatni, mert igen erős varázslatokat tartalmaznak. Greywind kastélya is itt található.

D1: A hegyek alatti barlangokban van a boszik rejtekhelye, ezeken kívül megeshetett, hogy a kalózok néhányszor itt kötöttek ki, hogy kincseiket elrejtsék. ARCHER-ek és EVIL RANGER-ek akadhatnak utunkba.

D2: A Tűz Szigetének északkeleti csücskét FIRE LIZARD-ok és FIRE STALKER-ek uralják, mint nem kívánatos elemeket el kellene távolítani.

D3: A nagy elemháborúban démonok szállták meg e helyet, s itt egy nagyhatalmú templomra vigyáznak, ami ittlétüket biztosítja. Ha a templom faláról letörlöd a szentségtelen szimbólumokat, örökre elűzöd őket innen. Itt van még egy szintén hatalmas épület, ahová betérve minden elemmel szembeni ellenállásod megnövekszik. MAJOR DEMON.

D4: Az Illúziószigetek egyikén Blackwind varázsló uralkodott valamikor, s kincsei most is megtalálhatók, de az a hír járja, hogy az év egy napjának kivételével mindig csak illúziók, de azon a napon valódiak. Valószínű, hogy Blackwind a kalózokkal is üzletelt valamikor. DINO BEETLE-k, PLASMOID-ok és COBRA FIEND-ek járják az Illúzió szigeteit.

E1: Mielőtt még a Dragontooth várat felemelték volna, sok kígyó tekergett az erdőben. A felfedezők az emberi tulajdonságoknak szimbólikus bajnokaiknak szobrokat emeltek, s úgy beszélik, hogy aki áldoz ezeknek, nagy segítséget kap viszonzásul. ARCHER-ekkel, PALADIN-okkal esetleg EVIL RANGER-ekkel találkozhatsz.

E2: E mocsaras szigetet arra a célra használták, hogy a legyőzött népek száműzetéseiknek hátralévő idejét ezen a helyen töltsék le. Valamikor a SHADOW ROGUE-ok szabadon fosztogatták a FOUNTAIN HEAD-be tartó utazók kocsijait, de elűzték őket ennek a szigetnek egy sarkába, Deathbogba, de azóta már az egész szigetet uralmuk alá hajtották.

E3: A föld egy különleges átok hatásait nyögi. Régebben, mikor egy fiatal, ambiciózus pap meg akarta mérettetni erejét Greywind-del, az egy fává változtatta **(Vagyis fává vált, ennél már csak az a szó a jobb, hogy pávává vált — CoVboy)**, de mint fa is különleges erővel vonzotta a hatalmat, s megfertőzte az egész vidéket. Minden papra rátámadnak a környékbeli fák. TREE GOLEM-ek, CURSED FOOL-ok, SHADOW ROGUE-ok találhatók errefelé.

E4: Látogasd meg a sziget hat kútját, amelyek varázslatai a legerősebbek közt vannak a földön, ám óvakodj az itt élő barbároktól. BARBARIAN, DEATH LOCUST, VULTURE ROC.

F1: Csak a bolondok járnak az ilyen veszélyes helyekre, ahol a lavina mindennapos eset. Ám nemcsak a természet az egyetlen forrása a veszélynek, hanem CURSED FOOL-ok és egyéb csintalan személyek is vadásznak az arrajárókra.

F2: Egy ősi piramist rejt a mocsaras sziget. Sokan jöttek már ide, hogy felfedjék titkait, de mindenki a SHADOW ROGUE-ok vagy a DEATH LOCUST-ok áldozatául estek.

F3: Wildabar és Castle Blood Reign ellenségei gyakran a Minotaur Marshban találták magukat. Ez a föld valójában gargoyle-okkal van teli, csak egy minotaurusz őrzi valahol a kincsét. TROLL-ok, GARGOYLE-ok állhatják el utadat.

F4: Igen forró a sziget, bár az itt lévő néhány oázis ellenére sem egy mennyország, mert az égen állandóan fekete árnyak köröznek, várván arra, hogy valaki elég óvatlan legyen ahhoz, hogy megálljon kiásni valamilyen kicsnet. VULTURE ROC-ok, BARBARIAN-ek, DEATH LOCUST-ok.

Nyugi, nincs már sok hátra, csak a végső megoldás menete és a tipphalmaz... Az egészben az a cél, hogy a CENTRAL CONTROL SECTOR-ból induló útvonalon eljussunk egy szökőkapszulába, majd sikeresen szálljunk fel, s induljunk el a Földről, jobban mondva a víz alól. Ahhoz viszont, hogy a szökőkapszulában lévő gépet elindíthassuk, szükségünk lesz 6 indító kártyára (HOLOGRAM SEQUENCE INITIALIZATION CARD), meg egy kódra. A kódnak a felét GREYWIND mestertől, a másik felét meg BLACKWIND mestertől kapjuk, ha kiszabadítjuk őket. Greywind mester kiszabadításához nem kell mást tenni, mint lemenni a börtönébe, a gongtól délre indulva megfordítani minden homokórát, majd megkongatni a gongot. Ekkor ugyan le kell győzni pár GREAT HYDRA-t, de csak egyszer. Ha előjött a 4. homokóra is, azt is forgassuk meg, de ezzel még nem végeztünk, mert megint el kell kezdeni forgatni a homokórákat (a fene se tudja, milyen sorrendben), s ütögetni a gongot. Ha mindent jól csináltunk, Greywind megköszöni segítségünket, s elmondja, hogy 645.
Blackwind-nél is a börtönben kell keresni a megoldást, de az cikisebb, mert telis-tele van teleporttal. A térképen nagyrészüket jelöltük, pont annyit, amennyi elég ahhoz, hogy mind a 4 sarokba eljuthassunk a szobrokhoz. Adjuk meg minden szobornak, amit kér, s BLACKWIND már szabad is, de azt üzeni, hogy 231.
A 6 kártya a HALLS OF INSANITY, a DARK WARRIOR'S KEEP, a CATHEDRAL OF CARNAGE, TOMB OF TERROR, FORTRESS OF FEAR és a MAZE FROM HELL helyeken található. Viszont ahhoz, hogy bejuthassunk ezekhez, kell egy-egy kulcs is. Megszerzésüknek 2 módja van, az egyik, hogy kiszabadítunk minden HIRELING-et, majd egy pillanatra felbéreljük őket, s elvesszük a kulcsot a cuccaik közül, ugyanis megtalálható így az összes. A másik, hogy ezekért is lemegyünk dungeon-ökbe, CYCLOPS CAVERN, ARACHNOID CAVERN, MAGIC CAVERN és a CURSED COLD CAVERN-be. A FORTRESS OF FEAR-ben csak trükkös módon lehet megszerezni a HOLOGRAM CARD-ot. Van 16 kapcsoló, mindegyike állít egy fejet a központi teremben, azaz egy fej helyett villámot tesz ha a ki kart nyomjuk, s a villám helyett egy fejet, ha a be kart. A ki- és be-karok össze-vissza meg vannak keverve, ezért megszámoztuk őket, s most leírjuk, melyik aktivizálja melyiket, utánuk pedig az a betű van, amelyik betűnél fejet tesz villám helyett (lásd a térképet): 1—>3 - B / 4—>5 - A / 6—>7 - D / 2—>12 - C / 14—>13 - E / 8—>9 - F / 16—>11 - H / 15—>10 - G. Ha a 4 sarkot (A,C,F,H) fejre állítjuk, de a többit nem, akkor elteleportálódunk a múmiakirály titkos kriptájába, s vele meg a nejével megküzdve miénk is lehet a HOLOGRAM CARD.
A MAZE FROM HELL-ben nem adtunk koordinátát a HOLOGRAM CARD-ra vonatkozóan, ez felülről a második kincs a jobboldalon. Ahhoz, hogy a szökőkapszulába vezető úton túljussunk, szükségünk lesz egy BLUE PASSCARD-ra, meg egy ULTIMATE ADVENTURER címre. Az utóbbit a MAZE FROM HELL közepén lévő, kincsként jelölt kút adja meg, ha iszunk belőle. A másikhoz ki kell választanunk egy jellemkirályt, hogy melyiket is támogatjuk. Mi Tumultot, a semlegest választottuk, de édesmindegy. El kell vinni neki 11 KING'S ULTIMATE POWER ORB-ot, amik elszórva vannak a dungeon-ökben. Egy-kettőt jelöltunk, van ami csak kincsként szerepel a térképen, egy U betűvel. A CATHEDRAL OF CARNAGE-ban lévő 2 darabért nem érdemes szenvedni, mert túl sokat kell érte tenni, míg a MAZE FROM HELL-ben vagy a piramisokban halmokban hevernek az ULTIMATE POWER ORB-ok. 31 darab van belőlük, s ha egy királynak már vittünk egyet, akkor neki kell a többi 10-et is szállítani, hogy megkaphassuk a CHAMPION címet és a BLUE PASSCARD-ot. Mielőtt leszállítanánk neki mind a 11-t, érdemes a többi várat kirabolni, mert utána már nem lesz rá lehetőség, mivel a választott király legyőzi a többit.

Ahhoz, hogy bejuthassunk egy várba, kell a CRUSADER cím, ami az ANCIENT TEMPLE OF MOO-ban van, jobbra. A feladat tehát nem nagyon egyszerű, de lényegében ez. Persze igazából nem is olyan könnyű bejutni a MAZE FROM HELL-be, kijutni meg sokkal nehezebb, kb. 80. szintig ne is próbálkozzunk. A 80. szintig eljutni nem egy perces feladat, de oldjunk meg egy-két feladatot, irtsunk ki dungeon-öket, arénázzunk sokat (ne a szobába), és a királynak egyenként szállítsuk az ULTIMATE POWER ORB-okat, mert teljesen mindegy, hogy 10-et viszünk neki vagy egyet, mindig csak 1 millió EXP pontot kapunk. Sőt, mivel ULTIMATE POWER ORB van bőségesen, szállítsunk a többi királynak is, mert tőlük is kapunk tapasztalat pontot. Vigyázzunk, maradjon elég a saját királynak is! Látogassuk meg még a CENTRAL CONTROL SECTOR-ban lévő tapasztalatpont-italokat is (2-5 millió EXP pontot adnak!), meg szabadítsuk meg a helyszíneket a szörnyektől.
Nemcsak tapasztalatpont, hanem tulajdonság-növelés is ajánlott. A legjobb módja ennek az Arachnoid Cavern, ahol ha LORD MIGHT-nak megmondjuk a többi LORD rejtvényének megoldását (20301), akkor kapunk 1 millió EXP pontot, ráadásul a barlangban lévő tulajdonság-fejlesztő kristályok újratöltésére is lehetőségünk lesz, 5000 gemért használhatjuk őket mégegyszer (amíg el nem fogy az összes gemünk). Másik hely a DARK WARRIOR'S KEEP, illetve a SLITHERCULT STRONGHOLD lehet, ahol Quatloo Coin-okért cserébe MIGHT-ot vagy ENDURANCE-t növel.

Amint látható igen sok pénz kell a küldetések teljesítéséhez, ezért elmondunk egy-két pénzszerzési lehetőséget.

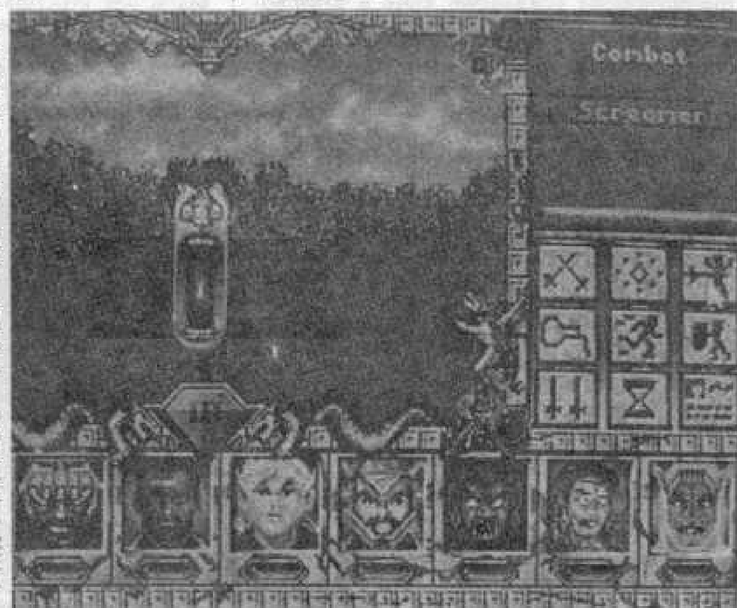
- Greywind szigetén a kincsek az 51. napon lesznek valódiak (a pincében is a jelzettek), Blackwindén meg a 61.-en. De megeshet, hogy fordítva...
- Sok kincs van még a hegyekben is, ezért mindenképp érdemes 2 embernek megtanítani a MOUNTAINEER skillet. Az elején szerezhetünk pénzt a SACRED SILVER SKULL-ok szállításával is, FOUNTAIN HEAD-be.
- Sok pénz van még a DRAGON'S CAVERN-ben is.
- Cool fegyvereket lehet ENCHANT ITEM-mel is szerezni, de 80. szint alatt nem érdemes próbálkozni.
- A legelején, míg nem szabadítottuk ki Morphose-t, a 2. szinttől egész jó alkalom az oldalsó szökőkút meglátogatását, amelybe pénzt dobva 3 BUBBLE MAN fog ránktámadni.
- Ha valaki sok kincset akar összeszedni, jobb, ha minden lyukat meglátogat, pl. a Cyclops Cavern-ben is rengeteg pénz van.
- A bankba ajánlatos minden felesleget betenni, mert jól kamatozik.

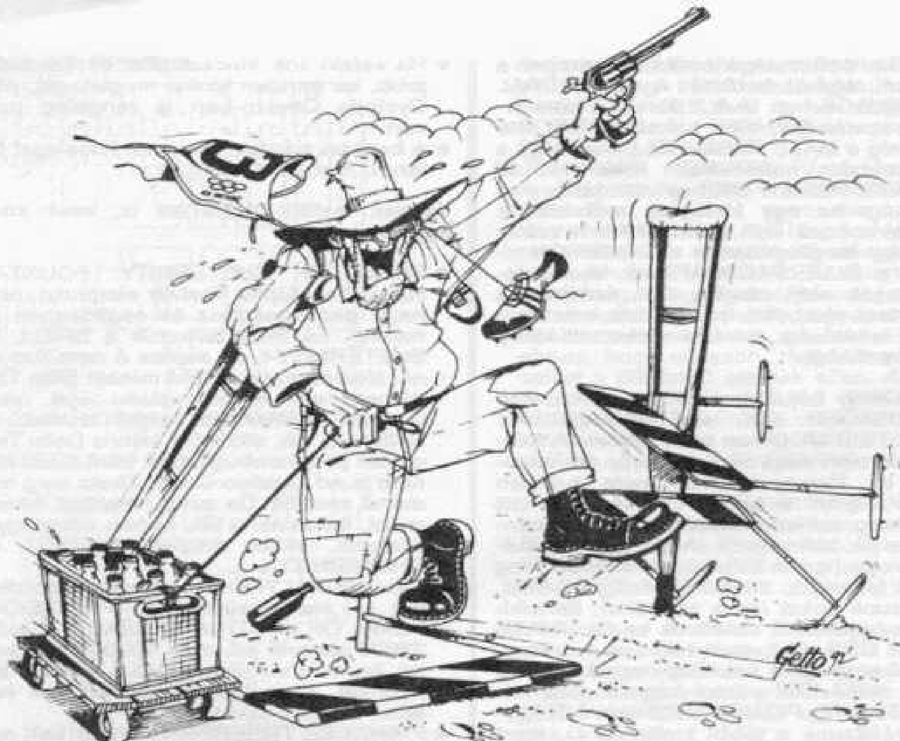
Vannak mellék-QUEST-ek is, ezek közül egy-kettő:

- SHELL OF SHETERNITY: FOUNTAIN HEAD-ben Alpha Testvér elmondja, hogy nagy gazdagsághoz és segítséghez juthatunk, ha megszerezzük a SHELL OF SHETERNITY-t, de sajnos ő nem tud ennél többet, ezért elküld minket Béta Testvérhez, aki mond valami újat, majd Gamma Testvérhez kerget minket, aki Deltához, stb, stb... De sajnos Delta Testvérnél programbug, mert nem tűnik el, s nem is ad Quatloo Coint, Zheta meg nem mond semmit. De azért nem kell elkeseredni, ha valaki a 99. napon odamegy, s ottalszik, akkor megleli a SHELL OF SHETERNITY-t.
- KALÓZKIRÁLYNŐ: A megadott koordinátán él. Ha viszünk neki PRECISIOUS PEARL OF YOUTH AND BEAUTY-t, akkor 25000 aranyat ad, meg 100000 tap. pontot, ha nem viszünk, elveszi minden aranyunkat. Nem tudjuk mennyit kell neki adni, de igen sokat.
- PRINCESS TRUEBERRY: Vinni kell neki valami szerelmi tárgyat, s akkor örülni fog. Lenne egy tippünk, de SEX SHOP sajnos akkor még nem volt. Pedig biztos sokat berregtetne...
- ICARUS, a magányos egyszarvú: Ahhoz, hogy feltámasszák, oda kéne neki adni az ALICORN-ot, ami PRINCESS TRUEBERRY tulajdonában van, de csak akkor adná oda, ha elhozzuk neki a kívánt tárgyat. Ciki.
- ANCIENT ARTIFACT OF...: Minden várban van egy fickó, aki gyűjti a királyának megfelelő tárgyakat. Ezek elszórva vannak egy-két dungeon-ben (pl CURSED COLD CAVERN). Nem kapunk érte olyan sokat, de az pont elég.

Végül a térképmagyarázat: . (pont) - Kincs; ! - Csapda; T - Teleport; K - Kijárat; / - Kapcsoló.

Nincs más hátra, mint sok sikert kívánni ehhez a gigantikus programhoz, valamint kb 3x-annyi türelmet. Sokkal többet szerettünk volna írni róla, de megeshet, hogy így is túlléptük az egészséges határt. Most mit csináljunk, ha tömörebben egyszerűen képtelenség összehozni. Jó kalandozást!





SUMMER EDITION

Nem is olyan borzasztóan régen, ám még a legutolsó előtt volt egy bizonyos olimpia, amit egy gyönyörű város még szebb stadionjában nézhettünk mindannyian végig. Egy olyan távoli országban rendezték meg ezt a rangos sporteseményt, amiről igazán csak annyit tudtunk, hogy egy két részre szakadt szép vidék. A főváros, ahonnan oly sokan tértek vissza boldogan, mindenféle érmekkel megrakva és ahol sokaknak négy év munkája veszett el az igen kemény mezőnyben — Szöul, vagy csak úgy magyarul Seoul. Természetesen, mint minden olimpiáról, erről is sokféleképpen emlékeztek meg. Plakátok, könyvek, évkönyvek, dokumentumfilmek sokaságán kívül a számítógépes tábor is lerakta — nem is akármilyen — névjegyét a többi mellé. Ugyan a sportprogramok rajongóit nagyon ritkán káprázatják el a programozók, de azért szerencsére volt már ilyenre is példa. Persze, ha azzal kezdtük volna, hogy *US.GOLD*, mindenkinek valami dicsérő jelző jutott volna eszébe, bármilyen programról is legyen szó. Ezt csak tetézi, hogy a *US.GOLD* a sportjátékairól híres EPYX stúdióval együtt alkotta meg a **Summer Edition**-t. **(Eredetileg Berlinben akarták megrendezni az Olimpiát. Ott leledzett akkor Edi barátom, aki közismerten egy szép figura. Mondták is neki, hogy Edi schön, s mivel éppen nyár volt, így született meg a Számmör Edi Schön — CoVboy)**. Mérhetetlen szerénységről tettek tanúbizonyságot az alkotók, amikor a játék alcímének a THE GAME-et adták. Bár, „kis" nagyképűséget vélünk felfedezni az alcím mögött, mégis el kell fogadnunkk, ugyanis a játék minden dicsérő jelzőt megérdemel.

A zene bár nem slágergyanús, mégsem bántja az ember fülét tíz-tizenöt perc után sem. Már kezdéskor észre kell vennünk, hogy a készítők mekkora hangsúlyt fektettek a jó hangulat elérésére, ugyanis kis kockákon a szöuli élet egy-két pillanatának bemutatásával kezdik műsorukat. Ezek után egy nagyszerű effekttel közelítenek rá a stadionra, aminek végén még egy utolsó reklámot tár elénk az **EPYX** csapat. Kis kameránk ezután elfoglalja végleges helyét egy-két kilométerrel a sportcentrum fölött és végre szabad kezet kapunk a játékhoz.

Kiválaszthatjuk, hogy melyik sportágban szeretnénk Practice üzemmódban garázdálkodni, vagy a jól ismert ősi keleti jelre mutatva nekivágni magának a vetélkedésnek. Tegyük ezt, kedvcsinálóul azoknak, akiknek még nem volt szerencséjük a **Summer Edition**-hez.

Máris egy visszatérő motívum, a hatalmas, egész képernyőt betöltő eredményjelző tábla tárul elénk, amiről megtudhatjuk a legszükségesebb információkat. Jelen esetben mindent átállíthatunk, amit át akarunk. A *See Opening Sequence* nem igazán lényeges, a *World Records*-nál viszont felkészülhetünk, a leküzdésre váró csúcsokra. Természetesen, amennyiben hazai színekben állítjuk ezt fel, a gép a magyar himnuszt is mellékeli a tabellához. Megnézhetjük az összes sportág legjobb eredményeit, majd a készítők háttérbe szorult listáját. Ha valaki egy sok kezet megjárt verziót tud csak beszerezni, annak nem kis meglepetésekben lesz része. Valószínűleg első nekifutásra inkább a *Return the Village Map*-et választja, ahonnan nekiindulhat a nehéz gyakorlásnak. Mint minden sikerhez, ez itt is elengedhetetlen. Hiába is érezzük magunkat akadályokat nem ismerő gátfutó-, vagy kalapácsvető bajnoknak, azért ne szégyelljünk bemelegíteni, különösen az extra joystick mozgatások miatt. Persze a dörzsöltebbek, akik ráadásul nem bíznak magukban, minden bizonnyal a *Change Configuration* menüben resetelni fogják a *High Score* listát, de ezt nem neveznénk igazán tisztességesnek. Egyébként több személy játéka esetén itt nyílik lehetőség a dupla joystick engedélyezésére is.

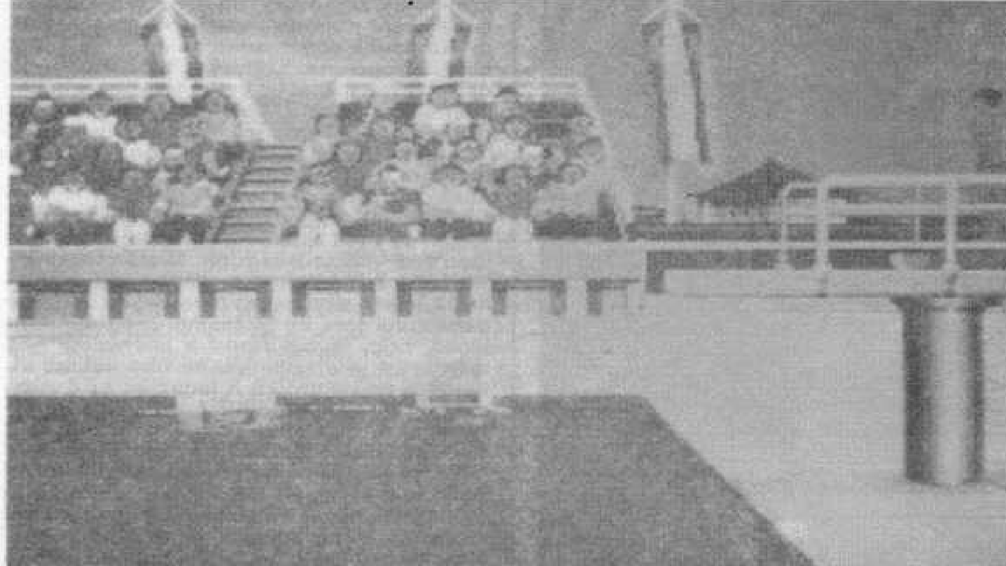
Ennyit bevezetőnek. Menjünk vissza az időben és változtassuk meg a történelmet. Szerezzünk Magyarországnak több tucat érmet, söpörjünk le mindenkit a tabella elejéről, egyszóval következzen a játék!

Válasszuk ki, milyen sorrendben szeretnénk venni a megpróbáltatásokat, mi fekszik nekünk a legjobban. Ezután az eredményjelzőn minden esetben megjelenő hatalmas képet nézegetve várhatjuk a fejleményeket.

Első utunk a stadion rúdugró részéhez vezet, ahol a joy fel-le mozgatásával állíthatjuk be a nekünk megfelelő magasságot, ami 16'05"-ről indul. Ez még valószínűleg senkinek nem okoz gondot, ugyanis maga a rúd is kb. ilyen magas, erről csak leesve — elrugaszkodás és különösebb technika nélkül — is nyert ügyünk van. Szemből láthatjuk magunkat, amint rudunkat lóbálva kocogunk a léc felé. A futáshoz próbáljuk a botkormányt jobbra-balra, a lépések ütemére mozgatni, mivel csak így tudjuk elérni a kívánt sebességet. Miután vált a kép és oldalról csodálhatjuk meg „higany mozgásunkat", már ne rángassuk a joyt. Amikor úgy gondoljuk, hogy a távolság megfelelő, nyomjuk meg a gombot és húzzuk lefelé a kart. Ha korán tesszük ezt, úgy túrjuk fel a salakot, mint kezdő billiárdosok a zöld posztót, ellenkező esetben — ha elkésünk — könnyed kocogással gázolunk át a léc alatt, magabiztosan, büszkén magunk előtt tartva a rudat, mintha a világ legtermészetesebb dolga volna, hogy az olimpia idején egy hosszú fémdarabbal, több ezer néző előtt végezzük bemelegítő köreinket. Amennyiben véletlenül a kellő időben tennénk ezt, ne a csodálkozással folytassuk, hanem a joy felfelé való mozgatásával segítsük át magunkat a gravitáció első próbálkozásán. Ne álljunk meg félúton, mivel az az egy rúdból kettő effektussal járna



együtt. (Ebben az esetben nem igaz a Sok kicsi sokra megy szólás...) A felső holtponton ismét tüzeljünk, majd a rudat ellökve magunktól fentről jobbra haladva tekerjük úgy a kart, hogy eközben a léc leverése nélkül állítsuk döntetlenre a Mi és a gravitáció párviadalát. Ha a lécet nem, de a szivacspárnán és az ismétlő kijelzőn egy hátraszaltót ugró, ujjongó alakot látunk — megnyugodhatunk. Jöhet a következő próbálkozás, egészen addig, amíg egymás után, háromszor sikerül elhibáznunk az ugrást. Ekkor — mint minden számban — sikeres csúcsdöntésnél máris felcsendülő himnuszunktól kísérve, — gyengébb eredmény esetén szép csöndben — ballaghatunk a következő erőpróbához.
Legyen ez egy kicsit technikai sport — a kerékpárverseny. Egyetlen ellenféllel kell összemérni tudásunkat, aki ráadásul nem is tartozik a legjobbak közé. Azért ez még nem győzelem! Esetleg fél! Ugyanis ha nincs gömbcsuklós kezünk, ami minden fáradtság dacára tudja — ha lehet a lábak mozgásával szinkronban — tekerni körbe-körbe botkormányunkat, ne is próbálkozzunk. Ez ugyanis alapfeltétel. Aki fel tud vidulni attól a kis idétlen fejalaktól, amelyik vigyorgva, vagy száját lefelé görbítve adja tudtunkra helyezésünket a másikhoz képest, az használja ki ezt, könnyebbétéve saját maga számára e nehéz erőpróbát. Az utolsó kört — ami próbára teszi egyre fogyó türelmünket és kitartásunkat — természetesen a valósághoz hűen csöngetés jelzi. Az ügyesebbek, ha kihasználják a döntött kanyarok adta lehetőségeket, azok elején a külső szélre, a végén pedig a belső ívre húznak, energiát spórolhatnak meg.
Nagyszerű, hogy olyan perspektívából élvezhetjük a versenyt, mintha egy mini helikopter szállna mögöttünk. Két személy esetén nem egymás után, hanem egymással kell megküzdenünk a függőlegesen két részre osztott képernyőn, ami sokkal nagyobb élvezetekre ad lehetőséget mint az egyedüli, vagy a gép elleni versengés.
A nagy csukló- és joystickgyilkos tekerés után, vonuljunk át a sportcsarnokba, ahol bemutathatjuk utolérhetetlen technikánkat, az eddig egy programban sem látott felemás korláton. Gombnyomásra eddig nem tapasztalt metamorfózison megyünk keresztül és mire kiérünk az öltözőből a szer elé, meg kell állapítanunk, hogy ugyan férfinak sem voltunk éppen utolsók de így, nőként sokkal jobban mutatunk. Ennek a csodás átalakulásnak persze van egy teljesen logikus magyarázata is: a felemás korlát női szám és mivel mi egyedül képviseljük színeinket, kénytelenek vagyunk az ilyen szabály-megkerülésekre is. Mielőtt ki derülne a turpisság fussunk neki és átröpülve a kisebbik korlátelemen, ragadjuk meg a magasabbat és lássunk neki az ördögi csavaroknak. Mutathatunk mindent, amit eddig csak TV-n láthattunk, sőt, még olyan formációkat is, amilyeneket eddig el sem tudtunk képzelni. Ezek a nagyszerű mozdulatok úgy törnek elő a paliból, hogy a botkorány eszeveszett sebességű, de jól átgondolt mozgatásával próbáljuk irányítani. Igyekezzünk folyamatossá tenni ezt, mert a zsűri végül nem csak a gyakorlat erősségét, hanem egyenletességét, hosszát és egységét ugyanolyan szigorúan pontozza mint mondjuk a szabályos figurák meglétét. Gyakorlatunk összpontszámát tehát nagyon befolyásolja, ha például a kart a felső holtponton tartva arra sarkalljuk női mivoltunkat, hogy a testében lévő összes vért fejébe folyassa, vagy csak egyszerűen nekiesünk a joynak, és nem törődve az aktuális mozgáselemekkel amiket elvileg meg lehet csinálni, a lendületből forgó tornászunkat félúton megállítjuk, majd a gravitációnak fittyet hányva ellenkező irányba indítjuk ismét útnak. Sajnos mint már említettük, ez a csodaszámba menő elem nem pontszámunk növekedését, hanem inkább csökkenését vonja maga után. Igyekezzünk a gombot csak akkor megnyomni, ha komolyan gondoljuk leugrásunkat a korlátról, mert egy elhamarkodott mozdulat csak szép ívű fenékre esést eredményezhet, amivel nagyszerű alanyai lehetünk a másnap reggeli EPYX SPORT című újságnak. A szemfüles riporterek ugyanis fényképezőgépeikkel minden esetben megörökítik gyakorlatunk végét, amin ha éppen a korlát alatt üldögélünk szétvetett lábakkal, lógó orral, az nem igazán vet jó fényt sem ránk, sem csapatunkra. Miután itt is learattuk az összes babért, igyekezzünk ki a teremből — de ha lehet, a férfi öltözőn keresztül. Irány az íjászat, azaz a stadion és az erdő közti mező.
Szerencse, hogy a zöld szín nyugtatja az idegeket, mert az eddigi megpróbáltatások után erre van szükségünk. Miután tegezünket hátunkra erősítettük, kézbe vettük íjunkat, a lelkes nézősereg morajlása közepette pattanjunk lóra és mutassuk meg mindenkinek, hogy *Robin Hood* a sherwoodi hős még most is a nottinghami bíró esküdt ellensége és... Pardon! A tegez és az íj stimmelt. A többi nem ide tartozik... Esetleg tehetségünk foka emlékezteti a közönséget Robinra, de ez érthető. Hatszor húzhatjuk fel fegyverünket, s hatszor lyukaszthatjuk ki a céltábla közepét. Tízes találat esetén egy boldog kis nyúl — az állatok szakszervezeti bizalmija — ugrándozik át előttünk, biztosítva minket arról, hogy ők is sokkal jobban örülnek az ilyen találatoknak, mint egy-egy eltévedt lövésnek. Az összes nyílvessző kilövése után egy összevont pontozás következik, ami végeztével már állhatunk is tovább.
Térjünk visza a stadionba és hagyjuk igen agilis operatőrünket a futópályán körbe-körbe nyargalászni. Addig legalább pihenhetünk és megnézhetjük a terület nagyságát. A tűzgomb megnyomására végre ő is megpihen a startvonal mellett. Ismét tűz, és felvesszük a starthelyzetet. Ne engedjük el a gombot a pisztoly dörrenéséig, mert a kiugrásainkkal nem aratunk osztatlan elismerést. Ha viszont ellőttek a fülünk mellett, azonnal induljunk neki, különben behozhatatlan előnyt szerezhetnek társaink. A gátakat próbáljuk kecsesen, simán venni mert egyetlen pofára esés is heveny bokaficamot eredményez, amivel természetesen talpra sem tudunk már állni ebben a versenyben. Három ellenfelünk van, akik azon kívül hogy gyorsak, még erejüket is nagyon jól osztják be, úgyhogy ne nyúljunk el öntelten, ha az első métereken mi vesszük át a vezetést. A célhoz érve — szoros versengés esetén — nagyszerű mellbedobást tudunk ugyan bemutatni, de erre építeni kicsit kockázatos lenne. Tehát az ajánlott taktika: fussunk, lássunk győzzünk **(Fotósunk Getto személyében ezúttal is a helyszínen járt — CoVboy)**!
Mielőtt csak lábaink kapnának izomlázat a nagy megerőltetéstől, kocogjunk át a tornaterembe, hogy egy virtuóz gyűrűgyakorlattal kápráztathassuk el az összegyűlteket.



Vegyük szemügyre a bemutatható elemeket, majd lazítsuk el csuklónkat. Sétáljunk a szer alá, majd miután edzőnk felsegített, kezdjük húzni-vonni a kart, mindenféle variációban. Ennek eredménye az lesz, hogy olyan ördögi pörgésbe-forgásba kezdünk, amilyet még szem nem látott — de azért az első egy-két alkalommal senki ne csodálkozzon, ha mégsem. Ugyanis igen könnyű a gyűrűt elhagyni, akár éppen egy elem felénél is; elég egy kicsit lazítani, máris az úszásban oly sokat megcsodált startfejes kerül bemutatásra, ami tulajdonképpen gyönyörű, csak épp nem teljesen ide való. Próbáljunk meg az erőgyakorlatokkal a megszólaló sípszóig kitartani, így ugyanis többre értékelik gyakorlatunkat. A felemás korláthoz hasonlóan itt is lehetőségünk nyílik a fizika törvényeire fittyet hányva egy-két olyan elemet bemutatni, ami csak a mesében — esetleg a **Summer Edition**-ben — létezik. Ettől függetlenül a pontozóbírók a realitás talaján állnak, így még virtuozitásunknak sem tudják be ezeket a kifacsart mozdulatokat — úgyhogy kár ezzel kísérletezni. Leeséseink a pontkiesésen kívül még presztízsveszteséggel is járnak, ugyanis is mét megjelennek riporter ismerőseink az Epyx Sport-tól és ugyan úgy lencsevégre kapják talajba állásunkat, ahogy azt a felemás korlátnál tették. Gyenge kezdéskor — ha nem kezdjük el időben a rángatást — láthatjuk, amint visszaesve a földre, arcunkat kezünkbe temetve vedlünk át egy 5 éves kislány szintjére és hangos zokogással vesszük tudomásul kiesésünket. Ne is csodálkozzunk, ha ez a ritkaságszámba menő megmozdulásunk szintén közteríték re kerül. Próbálkozzunk a gyakorlat közben mindenféle iránnyal, — pl. balra+fel-le, jobbra+fel-le, föl+jobbra-balra, stb. — mert a gyakorlatunk egyediségét is figyelemmel kísérik a bírák. Leugrásunkat úgy időzítsük, hogy az hasonlítson az általánosan ismertekre, ezzel sok kellemetlenségtől szabadíthatjuk meg magunkat. Dicsőséges kivonulásunk után irány a kalapácsvetés.

Miután beálltunk kis ráccsal körülvett dobókörünkbe, igyekezzünk jól megnézni, hogy merre áll a nyílás, ugyanis ebből még bonyodalmak adódhatnak. Tüzelésre — a joy mozgatásával — szép komótos fej feletti forgatásba kezdünk, majd ismételt gombnyomásra tengelyünk körül tesszük ugyanezt. Araszoljunk a dobókör széle felé, majd az utolsó előtti körnél — mielőtt kilépnénk — akkor nyomjuk meg a tűzgombot, amikor a kalapács épp a körből kifelé néz. Ne lepődjünk meg, hogy még a következő körig magunknál tartjuk eszközünket, mindig így szoktuk. Ha előbb, vagy éppen később tüzelünk a kelleténél, nem kis meglepetésekben lehet részünk. (Mindenesetre, ha túl jók vagyunk és nem tudunk hibázni, akkor adjuk át valakinek a joyt, hogy megnézhessük azt az egy-két humoros jelenetet, amit a rossz időben elengedett kalapács okoz.) A három kísérlet valamelyikében azért próbáljunk meg jó eredménnyel szerepelni, ugyanis csak egy — a legjobb — eredmény számít. Ha túldobjuk az eddigi legjobbat, felkerülhetünk a világcsúcsokat tartók közé.

Mivel megpróbáltatásaink rendkívül fárasztóak voltak, próbáljunk felüdülést találni utolsó versenyszámunkban, a műugrásban. Itt most nem egy hatalmas trambulinról, hanem csak egy kis ugródeszkáról elrugaszkodva kell bemutatni figuráinkat az öttagú pontozóbizottságnak. A tűzgombot nyomva tartva, majd a kart előre-hátra mozgatva tudjuk a deszka rugalmasságát beállítani. Ha ezzel megvoltunk, induljunk útnak a víz felé, majd úgy félúton járva biztassuk ugrásra versenyzőnket. Ha jól időzítettünk, a visszaesés még a deszkán történik meg, így a lendület segítségével sokkal szebb gyakorlatra lehet kilátásunk. A legfontosabb a befejezés. Igyekezzünk teljesen merőlegesen vízbe érkezni, ugyanis egy gyenge ugrás szép vízbe érkezéssel sokkal többet ér, mint egy szép ugrás hasassal ötvözve. Huzamosabb vízben tartózkodásnál a meglepetés erejével hat, hogy egy jellegzetes fekete háromszög jelenik meg a medencében, fel-alá úszkálva. Szerencsére ez csak figyelmeztetés a „túlnedvesedés" ártalmasságára, nem válhatunk cápaeledellé több órás úszkálás esetén sem.

Pontszámaink kiosztásával véget is vethetünk olimpiai szereplésünknek, nagy megelégedéssel nyugtázva, hogy az egyik legkiemelkedőbb egyéniségei voltunk a Szöuli versenyeknek. Ami az *Epyx* céget illeti, nemigen találkoztunk még — talán a **Summer Games**-t kivéve — ilyen jól sikerült sportprogrammal, ami ennyi féle versenyszámban, ilyen változatos grafikával lenne képes a nagyszerű hangulat fenntartására. **(Schön volt Edi! CoVboy)**!



COMANCHE

Korunk egyik legszebb helikopterszimulátora dübörgött be az adathordozókon az elmúlt év végén. A CoV 31 NEWS rovatában már tettünk említést erről a szuper játékról, de a nagy érdeklődésre való tekintettel most kicsit bővebben is kiveséززük.

A játék elején pilótát választhatunk, vagy a 'DEL' billentyűvel újat indíthatunk. A névtől balra találhatjuk a sikeres küldetéseink számát, jobbról pedig — ha van — a kapott kitüntetéseinket láthatjuk. Az 'ENTER'-rel választhajuk ki az aktuális pilótánkat.

Ha ezt megtettük, a következőket láthatjuk:

- **BEGIN MISSION** — a küldetések megkezdése;
- **YOUR STATS** — érdemrendünket, pontszámunkat, sikeres küldetéseinket és a lelőtt ellenséges objektumok számát mutatja;
- **CHOSE ANOTHER PILOT** — másik pilóta választása, illetve új indítása;
- **RAH-66 OVERVIEW** — a helikopterünket oldalnézetből láthatjuk, valamint a műszaki adatait olvashatjuk;

• **DEMO** — no comment;

BEGIN MISSION:
• **COMANCHE TRAINING**: itt gyakorolhatunk;
• **OPERATION MAXIMUM OVERKILL**: itt éles ütközeteket kell lebonyolítani;

TRAINING;

10 darab gyakorló küldetés jelenik meg. Ezek közül a zöldeket választhatjuk, a kékeket már teljesítettük (de ezeket is lehet választani) a narancssárga pedig a még nem választható küldetéseknek a színe. A 10 darab gyakorló küldetés a következő:

• **OIL TANK HOLIDAY**: Ez a legkönnyebb küldetés, semmi más feladatunk nincs, csak 12 db olajtartályt kell megsemmisíteni. (Annak érdekében, hogy több pontot kapjuk, ajánljuk a következőt: az olajtartályokat lehetőleg úgy semmisítsük meg, hogy alacsonyan szállva gépágyúnkat használva szétlőjük. Ezt természetesen a többi küldetésnél is így használjuk.)
• **DUI ENFORCEMENT**: Itt először keressük meg a kiszáradt folyóvölgyet, majd repüljünk végig a vonalán. Természetesen az utunkba akadó tankokat semmisítsük meg.
• **FLYING WEREWOLVES**: A feladat az, hogy az ellenséges helikoptereket meg kell semmisítenünk.
• **WING LEADER**: Feladatunk a segédhelikopterünk (wingman-ünk) segítségével a tankok és helikopterek megsemmisítése.
• **DEADMAN'S GROTTO**: Cél az olajtartályok, és azok védelmezőinek megsemmisítése.
• **MAYAN MALAY**: Célunk az olajtartályok és a védelmező tankok megsemmisítése.
• **NIGHT STRIKE**: Feladatunk a földön „pihenő" helikopterek megsemmisítése. Gyorsan cselekedjünk, mert a pihenő helikopterek hamar észbekapnak és üldözőbe vesznek. A hegytetőn lévőket gépágyúval vagy STINGER-rel semmisítsük meg, a völgybeliekre szőnyegbombázást alkalmazzunk. (Elég két darab ahhoz, hogy mind a 10 db helikopter megsemmisüljön.)
• **AFGHAN UNREST**: Feladat az olajtartályok, a helikopterek és a tankok, egyszóval minden objektum megsemmisítése.
• **WEREWOLF JABOREE**: Az összes földi objektumot (tankokat) meg kell semmisíteni.
• **THE KILAVEA ENCOUNTER**: A feladat az, hogy az összes légi, illetve földi létesítményt leromboljuk. Ha ügyesek vagyunk, itt kaphatjuk meg az első medálunkat.



Ezek voltak a **TRAINING** küldetések. Most következzenek az éles küldetések:
• **WEREWOLVES ON PATROL**: Célunk a segítő helikopterünkkel megsemmisíteni az összes földi, illetve légi létesítményt.
• **THE LAST SACRIFICE**: A feladat az olajtartályok és a tankok elpusztítása.
• **TACTIAL RUN**: Az olajtartályokat kell kilőnünk egy völgyszorosban.
• **RIVERS RUN DEEP**: Feladatunk a helikopterek és a tankok megsemmisítése.
• **NIGHT OF DEATH**: Éjszaka kell — a legtöbbször a völgyben található — tankalakulatokat megsemmisíteni.
• **THIRSTY WEREWOLVES**: 4 db olajtartályt kell kilőnünk a mellettük lévő helikopterekkel együtt. Itt ajánlatos a szőnyegbomba alkalmazása.
• **SPIRITUAL RECLAMATION**: Ez nagyon nehéz küldetés, az összes földi és légi erőt meg kell semmisíteni.
• **VOLCANIC NIGHTMARE**: Mindent meg kell semmisítenünk. Célszerű először a helikoptereket, utána a sima tankokat, végül a légvédelmi ágyúkkal felszerelt tankokat megsemmisíteni.
• **VALLEY OF INSTANT DEATH**: A völgyben lévő olajtartályokat kell megsemmisíteni. Célszerű először a völgy körül tisztogatni, azután villámgyorsan a völgyet a szőnyegbombával a földdel egyenlővé tenni.
• **WOLFPACK**: Nagyon nehéz küldetés (ez az utolsó). Feladatunk az összes légi és földi ellenség megsemmisítése. Itt azt javasoljuk, hogy rögtön az elején emelkedjünk, és tegyünk egy kb. 180 fokos fordulatot, itt láthatjuk az összes helikoptert egy csomóban. (Ezen a helyen a STINGERS-szel nagy irtást lehet végezni) Siessünk, mert 3-4 másodperc múlva — amiket még nem semmisítettünk meg — felszállnak, és tüzet nyitnak ránk.



A KEZELŐBILLENTYŰK
'1' — nézet a pilótafülkéből előre;
'2' — nézet balra;
'3' — nézet jobbra;
'4' — nézet hátra;
'5' — nézet előre, műszerek nélkül;
'6' — nézet kívülről, a gép hátuljára;
'7' — nézet a gép alá;
'' — emelkedés;
'+' — süllyedés;

MONITOR
'F1, F7' — felülnézet;
zöld pont — segít a helikopterünk;
narancssárga pontok — ellenséges tankok;
piros pontok — ellenséges helikopterek;
fehér pontok — az olajtartályok);
'F2, F8' — radar;
'F3, F9' — a befogott cég képe;
'F4, F10' — eredményeink
MISSION GOALS — a megsemmisítendő objektumok száma;
REMAINING — a hátralévő objektumok száma;
'F5, F11' — sérüléseink;
T ROTOR — a hátsó propeller. Ha ide találatot kapunk, valószínű, hogy úgy fogunk keringeni a levegőben, mint a gólya.....;
MOUNTHS — a fegyvertartó szárnyak. Ha megsérül, vagy nem történik semmi, vagy néhány fegyverünk használhatatlanná válik;
ENGINE — hajtómű. Ha megsérül, lelassulunk;
TAS — befogórendszer. Ha megsérül, akkor majdnem hogy használhatatlanná válik.
'F6, F12' — INFO;
'[ ]' — a fegyverek közötti választás;
'ENTER' — a célpont betáplására;
'SPACE' — a választott fegyver kioldása;
'ESC' — a menü;

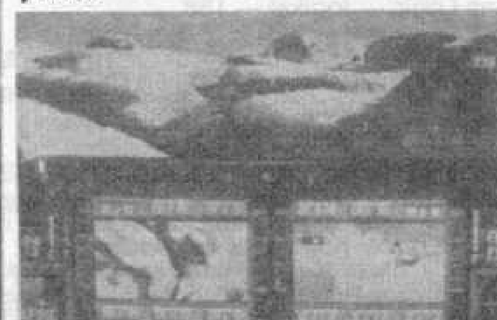
FEGYVEREK

'Z' — CANNON
Gépágyú. A befogott célra vezeti magát, nem túl erős, elsősorban közelharcban vehetjük hasznát.
'X' — ROCKETS
Rakéták. Nem követő fegyvertípus, ezért ennek is elsősorban a közelharcban vehetjük hasznát. (100-nál közelebb a leghatásosabb).
'M' — Két rakéta egyszerre történő kioldása a két szárnyból.
'V' — STINGERS
Hőkövetős, tehát miután kilőttük az ellenfélre, nyugodtan választhatunk másik megsemmisítendő objektumot. Elsősorban helikopterek ellen használjuk. (A tankokra 3 db kell.) Lehetőleg 300 alatt indítsuk.
'C' — HELLFIRE
Radarirányítású rakéta. Ez azt jelenti, hogy míg a kilőtt rakéta be nem csapódik, addig befogva kell tartani. Az például gond, ha a befogott cél hirtelen eltűnik a hegyek mögött, ekkor ugyanis — ha már kioldottuk a fegyvert — valószínűleg a hegynek fog csapódni. (Hacsak a becsapódás előtt egy másik ellenfelet nem tudunk befogni, mert akkor a rakéta automatikusan a befogott célra irányul.) Ezt a fegyvernemet elsősorban tankok ellen használjuk, egyébként bármihez jó, és 1 db. kell belőle. (Bármi is legyen az.)
'B' — ARTILLERY
Szőnyegbomba. Akkor vesszük igazán hasznát, ha a befogott objektum közelében több megsemmisítendő ellenség is csoportosul, mert akkor egy eresztésre akár 5-6 létesítményt is el tud pusztítani.
'N' — WINGMAN
Segédhelikopterünk. Ezzel úgy kell bánni, hogy a célt befogva tartjuk, ekkor odakecmereg és a 'SPACE' megnyomásakor az objektumra HELLFIRE-t ereszt.

Néhány jótanács

• Ha támadó helikopter közeledik, vegyünk le a magasságból, forduljunk el, induljunk, így elkerülhetjük az ütközést.
• Ha olyan találatot kapunk, amitől a helikopterünk lezuhan, azonnal nyomjuk meg az 'ALT+Q'-t, így kilépünk a programból. Ez azért jó, mert legalább nem kell az előző küldetést teljesítenünk.
• Az olajtartályokra lehetőleg ne rakétákat pazaroljunk, mert alacsonyan szállva a gépágyú is elvégzi ezt a feladatot.
• Ha van helikopter, akkor mindig ennek a megsemmisítésével kezdjünk.

A hangok (SOUND BLASTER-en) digitalizáltak és nagyon jók. Például ha a WINGMAN-ünket vesszük célba, közli velünk, hogy nem tartja humorosnak a mókát...
Nem vált előnyére, hogy az ellenfelek sprite-okból vannak, s a helikopterek mozgása kissé darabos, valamint gyakran előfordul az is, hogy a helikopterek nekünk jönnek.



A program ettől függetlenül szerintünk a legjobb az eddig megjelent szimulátorok között. A fantasztikusan árnyékolt terep teszi igazán élethűvé, és élvezetessé.

64

CSAK LEMEZRE!!!

ABC Foot — sport — 2SD
Alderan — logikai — 209
Army Moves 2. — akció — 152
Baller Up! — akció — 232
Beach Head III. — akció — 134
Blue Baron — ügyességi — 204
Connect — logikai — 153
Cruel Zone — akció — 244
Crystal Kingdom Dizzy — akció — 199
Daisy Sampler V1.0 — zeneszerkesztő — 166
Demon Blues — mászkálós — 180
Dynamite Bench — logikai — 139
Eggman — logikai — 131
Exile — akció — 250
FETRIS — tetris — 164
Five A Row — logikai — 137
Hagar — mászkálós — 273
Harald Harotand — ügyességi — 443
HOLIDAY GAMES — ügyességi — 2SD
HOOK — akció — 1SD
Hyperagressive — logikai — 166
INHERITS O.T.THRONE — stratégiai — 1SD
Interview — ügyességi — 206
Jumpman — mászkálós — 1SD
Lingo — vetélkedő — 210
Magic Rufus — mászkálós — 146
MASTER HEAD — logikai — 128
Match of the Day — sport — 154
Moons — akció — 145
NICK FALDO'S GOLF — golf — 430
Obicontrol — kaland — 207
Ocean Conquestador — szimulátor — 190
P-47 Thunderbolt — akció — 1SD
Pharao Revenge — akció — 192
Popeye 3. — verekedős — 230
Powers of Gloom — kaland — 116
Robotcop — ügyességi — 199
Rowdy — logikai — 184
SAT 1. BINGO — vetélkedő — 2SD
Smash Out — TV-foci — 175
Snake or Die — ügyességi — 167
Soccer Director — manager — 111
Space Knights — akció — 168
Space Tower — mászkálós — 110
Spheron — ügyességi — 198
Star Control — stratégiai — 136
Steg — mászkálós — 192
Striker — akció — 165
Super Lem — ügyességi — 142
Tetrados — logikai — 224
Theatre Europa — stratégiai — 166
Thunderboy — ügyességi — 175
Trans Logic — logikai — 138
Triget — logikai — 320
Twin Tigers — akció — 125
Wild West Seymour — akció — 175
Wonderball — ügyességi — 215
WORLD CLOCK — világóra — 69
World Rugby — sport — 157
Wrestling Stars — pankráció — 208

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

PC

Amazon — kaland — 8HD — VGA
Arnhem — stratégiai — 47K — CGA, EGA, Herc
Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
Curse of Enchantia — kaland — — 4HD — EGA, VGA
Dominium — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
Dune 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
Harrier Jump Jet — rep.gép szim. — 7HD — VGA
Inca — akció-kaland — 11HD — VGA
Ivanhoe — akció — 164K — EGA, VGA
Keen — akció — 150K — EGA, VGA
Lemmings 2. — logikai — 593K — EGA, VA
Loom — kaland — 1178K — EGA, VGA
Mahjong Pro. — táblás — 1HD — EGA, VGA
Metal Mutant — akció — 439K — EGA, VGA
Operation Wolf — akció — 617K — EGA, VGA
Pirates! — stratégiai — 2DD — CGA, EGA, Herc
Push Over — dominó — 1324K — EGA, VGA
R.Warrior — légiirányító — 3HD — EGA, VGA
Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
Sim Life — életjáték — 1HD — VGA
Spelljammer — kaland — 4HD — EGA, VGA
Ultima Underworld 2. — kaland — 10HD — VGA

MIGHT & MAGIC III.
— kaland — 3HD — EGA, VGA

CASTLES II.
— stratégia — 5HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER



A POSTAKÖLTSÉG

70,- Ft!!!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Alien Breed Spec.Edition — akció — 2 lemez
Alien III. — akció — 1 lemez
Assassin — akció — 2 lemez
Balance of Power — stratégia — 1 lemez
Bard's Tale — kaland — 2 lemez
Bard's Tale II. — kaland — 2 lemez
Bat II. — kaland — 5 lemez
Bill & Ted's Excellent Adv. — kaland — 1 lemez
California Games 2. — sport — 2 lemez
Chessmaster 2100 — sakk — 2 lemez (1 MB!)
Conflict Europa — stratégia — 1 lemez
Conflict Middle East — stratégia — 1 lemez
Cool World — akció — 2 lemez
Crime Time — kaland — 2 lemez
Curse of Enchantia — kaland — 4 lemez
Curse of the Azure Bonds — kaland — 2 lemez
Darkseed — kaland — 7 lemez
Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
Dominium — stratégiai — 4 lemez
Elvira I. — kaland — 5 lemez
Elvira II. — kaland — 7 lemez
Exxon — logikai — 1 lemez
Fire Force — akció — 2 lemez
Frankenstein — akció — 1 lemez
Gobliins 2. — kaland — 3 lemez
History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
Indy IV. Fate of Atl. — akció-kaland — 11 lemez
Ishar — kaland — 2 lemez
Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
Lords of Time — kaland — 2 lemez
Lure of the Temptress — kaland — 3 lemez
Manchester United Europa — foci — 1 lemez
Motörhead — akció — 1 lemez
No Second Price — motorverseny — 1 lemez
Omar Sharif Bridge — kártya — 1 lemez
Paladin 2. — kaland — 2 lemez
Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
Populous II. 512KB. — stratégia — 2 lemez
Red Zone — motorverseny — 2 lemez
Ricky Woods — akció — 2 lemez
Sabre Team — stratégia — 2 lemez
Shadow of the Beast III. — akció — 2 lemez
Top Secret — akció — 1 lemez
Treasures of the Savage Frontier — kaland — 3 lemez
Troddlers — logikai — 2 lemez
Utopia — stratégia — 2 lemez
Vengeance of Excalibur — kaland — 3 lemez
Wicked — akció — 1 lemez
Xenomorph — kaland — 2 lemez
Yogi's Great Escape — akció — 1 lemez
Zak McKracken — kaland — 2 lemez
Zork Zero — kaland — 1 lemez

MIGHT & MAGIC III.
— kaland — 6 lemez

WAXWORKS (*Accolade*)
— akció-kaland — 10 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.:363.

Castles 2.

Hajdanában teli volt a CoV egy bizonyos *Castles* c. játék utóhatásai és hiányai miatt felszínre került siránkozásokkal, azaz hogy nem lehet hódítani, de majd a campaign disk-ben, avagy a következő részben remélhetőleg igen. Nos ennek is meg kellett történnie, és egy napon arra ébredtünk, hogy a télapó bemosolyog az ablakunkon (kissé ugyan megkésve), majd dús, hófehér szakálla rejtekéből elővett egy téglát és pillanatok alatt be is törte vele az ablakot. Miután eléggé kitisztította a keretet, megpróbált bemászni, de sajnos hiába vett mágneses korongokat, nem fogyott le eléggé és bosszúsan nézegette azt a pár darab kerek csodaszert. Szóval a télapó nem fért be. Ekkor hirtelen ötlettől vezérelve elkezdte a falat is bontani, bár már nem a téglával, hanem kalapáccsal. Amikor a lyukat már kitágította eléggé ahhoz, hogy beférjen, becsusszant, s a meglepetéstől még mindig kába fejünkhöz vágta a korongokat, mondván, hogy nekünk talán sikerül lefogyni ezekkel, mert ő ugyan csak találta, de remélte, hogy az Északi-sarkkörön túl is fog működni. Ezután bosszúsan távozott és még a szépen kipucolt csizmánkba se tett egyebet, csak vakolatot meg téglatörmeléket. Miután eléggé leülepedett a por, hogy végre odaférjünk a korongokhoz, igencsak ismerősnek tűnt az alakjuk, s megpróbáltunk tokot hajtogatni nekik. Igen, így már mindenki rájött mi is igazából, s betettük a drive-ba. Az kopogott, kattogott, nyávogott, scratch-cselt, **(Még azt is mondta, hogy múúú — CoVboy)**, majd kiírta: *CASTLES2*. Jé! Nem lehet igaz! Tehát valahogy ideért a ***Castles 2*** is, s rövid ismerkedés után megszilárdult bennünk az elhatározás, hogy egy leírás fog belőle kerekedni.



Mint az alcíme is mutatja, szinte hódításra épül az egész, de persze várakat is lehet építeni, csak nem muszáj olyan sokat, mert időbe, pénzbe és türelembe kerül. De azért lehet. Sőt itt is szemlélhetjük szorgoskodó embereinket, itt is vannak az unalmas pillanatokat felvidító történetek, illetve van amikor nem kifejezetten felvidítanak, de azért történetek, és eléggé összetettek ahhoz, hogy egy ideig még szórakozást is biztosítsanak. Ami az egész színvonalát emeli, az a jobb alsó sarokban lévő real-time film-digik sora, amiket itt-ott a gép elejt, ezzel is segítve a kedvetlen játékos szájának tágulását. Na persze ennek is megvan a maga hátulütője, mert PC-n a wincsire ráeresztve kb 11 megabájton terpeszkedik el. Igaz, ki is lehet kapcsolni, de akkor is vagy 4 MB marad.

Spelljammer szörnyűségei után itt az ember végre pihentetheti szemét a játék amúgy kellemes grafikáin (mármint az intro-ban, természetesen az end-seq-ben halál esetén) és káprázatos animációin. A zene se kutya, az fix. Ja, az animációkra visszatérve, fekete-fehérek ugyan, VIII Henrik (magán)életéből valók. Ezt a credits-nél írja ki, de hátha valakit érdekel. Az Amiga verzió a napokban csordogált be, a PC-s EGA-t is visz, de azért ne várjunk tőle túl sokat, ott az animációk nem mennek.

A mese (történelem?):

Károly király jó király volt, néha elment vadászni, néha lovagi tornákat látogatott meg, volt amikor csatázott is itt-ott, szóval élte unalmas királyi hétköznapjait, amikor egy nap bekopogott egy sötét, csuklyás ember a várba (nem, ez nem Vengeance of Excalibur lesz), és odament a királyhoz. Gyanús volt a királynak, mert a figura úgy 30 centivel a föld felett lebegett, s jobb kezében egy kasza volt, a balban meg egy mérleg. Lehúzta csuklyáját és egy sárgás koponya, zöldes varratokkal villant elő a durva anyag mögött. Látszott rajta, hogy rég nem mosott hajat. Szóval ez az ember vagy mi, odament a királyhoz, odahajolt hozzá, megszaglászta a király ötnapos borostáját és nagy levegővétel után rálehelt a meglepett királyra, s egy igencsak hátborzongató kacaj hallatása után hipp-hopp, kénes szagú, vörös, sűrű füstté vált. Ettől a király szeme elzöldült, majd elkékült, s a végén megmaradt barnának,. És itt jön a lényeg: ágynak esett. Jöttek a tudósok, orvosok, szerzetesek, érvágók, javasasszonyok, kuruzslók, benandanték, boszorkányok, csontkovácsok és természetgyógyászok, de hiába, a király csak tovább betegeskedett. Egyre csak fogyott, fogyott, majd egyre csak hízott, hízott, míg

végül úgy nem döntött, hogy meg fog HALNI!!! Meg is halt, de utód nélkül, s az mindig is igen cikis időket hoz egy nemzetre, ha trónviszály támad, tehát valakinek igen gyorsan el kellene foglalnia a trónt. Ez nem történt meg, úgyhogy trónviszály támadt. Egyszóval itt lépünk be a történetbe.

1312. eleje, Bretagne.
A király halálával lehetővé vált a **Bretagne** feletti uralom megszerzése a *Valois*-knak, az *Anjou*-knak, a *Burgundi*-háznak, a *aragoniai*-aknak és az *albioni*-aknak, de a pápa is meg szeretné szerezni a maga jussát, s támogatva azt, aki őt is a legjobban pumpálja földekkel meg anyagiakkal. Válasszunk egy családot, s szerezzük meg magunknak a *Bretagne*-félszigetet harccal, csellel és megint csak harccal, esetleg a *Disk Editor*-ral, ha másképp nem megy.

Betöltés után egy szokásos főmenü jeletkezik, de itt sajnos nem adhatjuk meg, hogy mi lesz a nevünk, meg hogy nők leszünk-e vagy férfiak, attól még mindenki jól szórakozhat.

PLAY AS — Milyen családdal is játszanánk? Fentebb már felsoroltuk a lehetséges variációkat, csak épp a pápával nem lehetünk, az olyan NPC lesz mindenki számára. Mellesleg megjegyzendő, hogy többen nem lehet játszani (pedig nem lenne nehéz megoldani).
DIFFICULTY — Valahol azt is lehet szabályozni egy játékban, hogy milyen ellenfélnek szeretnénk a gépet tekinteni, könnyű (**EASY**), nehéz avagy borzasztóan tehetséges hadvezérként tekintünk rá (**IMPOSSIBLE**). Itt a könnyűnél sem lesz az, hogy már előre elfoglalt x területet nekünk, meg várakat épített fel, de a csata közbeni problémákat növeli a nehézséggel. Szóval megeshet, hogy 8 lovagunkat lever 2, meg vannak még ilyen durvaságai, illetve a semleges területen elhelyezkedő katonák létszámát emeli meg.
PLOTS — Hogy mire szolgálhat ez? Valószínű a határok jelzésére, de hogy miért nem csinálja akkor azt? Hagyjuk, mindenki meglesz nélküle is, meg amúgy is csak ON/OFF állása van.
MUSIC — Evidens
COMMODITIES — A tartományok nyersanyagforrásának eloszlását adhatjuk meg, ami lehet **RANDOM: RND, BALANCED**: kiegyenlített, **GEOGRAPHICAL**: földrajzi, azaz valós (sikságokon lesz kaja, hegyekben pedig vas, arany, erdőben fa, szóval ahogy lenni szokott). A **RANDOM** sok durva dolgot is csinálhat, ha pl. 4 arannyal teli területet tesz az ellenfél 4 újonnan elfoglalt területére, bár ugyanez ránk is vonatkozhat. Ajánlott a **BALANCED**.
BATTLES — Ha valaki meg akarja magát fosztani a csaták örömétől és izgalmától, tegye OFF-ra. De akkor számoljon azzal, hogy a gép néha igen furcsa módon harcol, és sok vesztes csatát meg lehetne nyerni, ha te irányítanád, mert benned lehet talentum, tehetség a taktikákra. Ha meg nem vagy olyan magabiztos, vagy unod már a sok harcot, akkor OFF.
PLAY — Ezzel végre elindíthatjuk a gémet.
LOAD — Ugyanaz, mint a PLAY, csak rögtön az LOAD menübe ugrik.

Kezdésképpen azokat a családokat ajánlanánk felkarolásra, amelyeknek jó hátvédként szolgál a tenger, vagy valamilyen országhatár, tehát senki nem tudja hátbatámadni, de mivel mindegyik család így van, ezért egyedül az *Anjou*-házat nem ajánlanánk annyira, mert az a tenger mellől indul ugyan, de alulról, felülről valamint keletről is támadható. *Albion* északnyugatról, *Valois* északkeletről, *Burgundy* délkeletről, *Aragon* délnyugatról indul.

Rövid időn belül kódkérdések üthetik fel a fejüket, néhány választ majd később fogunk említeni. A játékban 3 szín nagyon fontos szerepet tölt be, a zöld, a piros és a kék (**Hercules tulajok előnyben! CoVboy**). Aki szemfüles, észreveheti, hogy nyitáskor is már 3 helyen tűnnek fel ezek a színek, ugyanolyan árnyalatban. A **zöld** a játék szerint **ADMINISTRATION**-t jelent, mondhatnánk úgy is, hogy ez a papírmunkán kívül az erőforrások kibányászása mellett egyéb belügyeket jelent, míg a **vörös** a **hadsereget**, a katonai erőnket mutatja, a **kék** pedig a **külügyek**, diplomáciai dolgok fedőszíne. Legszembetűnőbb a bal felső sarokban a vár, kard és tekercs háttérszíne, illetve az ottlévő 2 szám. A számok azt mutatják, hogy mennyi egység használható fel még, illetve mennyi van összesen az adott minisztériumban (nevezzük így). Sok tevékenység, parancs foglal le ilyen egységeket, de ezek száma a játék során helyes döntések, megnyert csaták és egy-két szerencsés véletlen folyamán nőhet, vagy ellenkező esetekben csökkenhet.

Ezek mellet 3 ikonocska van, piros háttérrel, amiből mindenki arra következtethet, hogy katonai dolgok. Ha esetleg még az ikonok formájából valaki nem jött volna rá, az első a gyalogos csapatokat, a második az íjászokat, a harmadik a lovagokat jelenti, a mellettük lévő szám pedig létszámukat mutatja. Összesített létszámukat korlátozza a katonai pont.

Ettől jobbra van 4 ikon, mely a rendelkezésünkre álló nyersanyagok mennyiségét mutatja. Ebben a játékban a pénz helyett inkább a nyersanyagokat részesíti előnyben, ami reálisabb is király, illetve király-jelöltek esetében.



A kis ikonok értelemszerűen:
Kenyér: Kaja-forrás, algabánya
Fa: Rönk, erdők; Csákány: Vas
Sárga rudak (PC/EGA-n $-jel): Arany
Ezek igen sok mindenhez kellenek, a várépítéstől a kémküldésig mindenre kell pazarolni valamelyikből (vagy mindegyikből) egy keveset.

Három színes kerettel ellátott téglalap található alattuk, mindegyik egy bizonyos szerv folyamatban lévő tevékenységének előrehaladottságát és időközben felhasznált létszám-egységet mutat. Világosabb, ha úgy mondjuk, hogy ha egy szerv (piros/kék/zöld) valamilyen munkát csinál (pl. várat épít, vagy támadásra készül fel), akkor az időbe telik, s le is foglal egynéhány embert (azaz pontot), s azt írja itt ki, hogy a munkának hányadrészével vannak már kész. A csík mutatja ezt, az azelőtt lévő színes szám pedig természetesen arra utal, hogy mennyi és milyen egységet foglalt le. Azt, hogy milyet, azt teljesen felesleges volt beletenni, mert nincs olyan cselekedet, ami több szervet is lefoglalna. Ha kész a munka, akkor kiírja, hogy '**x COMPLETE**', majd addig ottmarad, amíg új munkába nem kezdünk bele. Ha egy munkát meg akarunk ismételtetni, akkor célozzunk rá a célkereszttel a megfelelő téglalapra, s el is kezdi. Ha munka közben tesszük ezt, akkor lejjebb kiírja, hogy mennyi és milyen egység kell ahhoz (most nem rövidít), majd százalékos számban kiírja, hogy mennyi OK, de ami fontos, ott lesz egy **CANCEL TASK** felirat is, amire clickelve a munkát abbahagyja. Később ha a szerveink pontjai elérik az ötöt, akkor megjelenik egy második téglalap is, azaz egyszerre kétféle dolgot csináltathatunk.

Alattuk észrevehetünk még 4 gombot, azalatt pedig egy fatáblát, amire ki van írva a játék neve, hogy ***CASTLES II***, meg a dátum, illetve, hogy hány pontot értünk el. A pontok növekednek nyersanyagainkkal, nyertes csatáinkkal, jól megoldott feladatokkal (történetek), növekvő területeinkkel (ez ugyanaz, mint a nyertes csata), illetve ha a nép elégedettsége is növekszik. Persze csökkenhet is. Ha elértük a hétezret, akkor jó esélyünk van arra, hogy a pápa felkérése után kikiált minket *Bretagne* királyának, de ácsi, az már a vége, azt még jobban ki fogjuk boncolni...

Ha egy ilyen gombot lenyomunk, akkor a fatábla eltűnik, helyette új menük pattannak fel az elektronsugarakra. Mindenhol a gomb színe jellemzi azt is, hogy milyen szervet fog lefoglalni, azonkívül még a legtöbbnél nyersanyagot is kell áldozni. A gombok nem mindegyike jelentkezik rögtön, csak ha még olyanunk nincs, vagy olyat még építhetünk és megvan rá a megfelelő pontunk annál a szervnél stb.

STOCK
FOOD/TIMBER/IRON/GOLD GATHER: Ezzel a GATHER-rel lehet begyűjteni anyagot, de csak ha van olyan nyersanyag valamelyik területünkön. Egy ilyen parancs kiadása után az összes területünkről begyűjtik az anyagot, tehát ha 4 területünkön van arany, akkor 4 aranyat fog a begyűjtés eredményezni.
TERRITORIES: Ez ugyan nem gomb, de kiírja, hogy mennyi területünk van.
FOOD(x)/ TIMBER(x)/ IRON(x)/ GOLD(x) BLACK MARKET: Az x mutatja, hogy a feketepiacon milyen és mennyi adag anyag van, amit 3 más dologért cserébe megkaphatunk. Vigyázat, megesik hogy a fickó fizetés nélkül lóg meg, vagy átvernek minket. Ez a rizikó.

ARMY
INFANTRY/ARCHERS/KNIGHTS/RECR
Azaz **RECRUIT**, tehát katonát toborzunk.
Áraik:
Gyalogos: 1 vas, 1 arany
Íjász: 1 fa, 1 arany

Lovag: 1 kaja, 1 vas, 1 arany, de legalább 6 katonai pontunknak kell hogy legyen

BALLISTA: Ostromgép #1. Falbontó. Min. 5 katonai pont, 1 fa, 1 vas, 1 arany. Hatalmas nyílpuska-forma.

CATAPULT: Ostromgép #2. Ez is falbontó, de sokkal gyorsabb, együtt is tud dolgozni a BALLISTA-val. Legalább 6 katonai pont, ugyanazok a nyersanyagok kellenek ehhez is, mint a BALLISTA-hoz.

SIEGE TOWER: Ostromgép #3. Ennek a funkciója nem ismert pontosan, de nagyon jól tolják maguk előtt a gyalogosok **(Akkor ez a Trabant, ha nem tévedek — CoVboy)**. Szóval fel kéne rá mászniuk vagy mi, ha ostromtorony a neve, de amúgy kevesebb hasznát láttuk, mint az előző kettőnek. Min. 7 pont, és az anyagok ugyanazok.

POLICE REALM: Ez egy hosszú művelet, de amíg ez tart, addig az ellenséges szabotőröket elfogják a katonáink, s azok nem tehetnek bennünk kárt. Ajánlott gyakran ismételgetni, főleg ha már 2 téglalapunk is van.

RELAT: Le van írva az összes játékos neve, s mellettük egy szám, ami azt mutatja, hogy milyen a kapcsolatunk azzal a játékossal. Az 1 azt jelenti, hogy háborúban állunk egymással, 9 a max., ami persze teljes békét és megértést jelent. Ezeket úgy lehet javítani, ha a küldönceine megadjuk a kívánt aranyat, vagy ha a mellettük lévő **DIPL** gombra clickelünk (már ha van). Ekkor megkérdi, hogy mennyit ajánlunk és mennyit kérünk. Ez 1-x ig mehet, ami egy arányszám, a **REQUEST** amit mi kívánunk ezért cserébe, az **OFFER** pedig amit adunk. Lehet egy **ALLY TREATY**-t is kívánni/kérni, ami azt jelenti, hogy szövetségesként fogjuk kezelni. Ha az OFFER nagyobb, mint a REQUEST, akkor általában aranyért cserébe növelhetjük kapcsolatainkat. Egy diplomata kiállítása is pénz, ezért 1 GP egységgel meg fog vágni. Alul van még:

HAPPINESS: A nép elégedettségét jelzi, 1-9 ig. Ha ez nincs meg 3, akkor sajnos nem támadhatunk meg senkit, s 1 esetén számítsunk arra, hogy a tartományok fellázadnak. A nép boldogsága egy lesz akkor is, ha a pápa kiátkoz az egyházból, de ilyenkor egy kereszt is megjelenik a **DIPLOMACY** pontot jelentő tekercsen. Akkor kerülhetünk vissza, ha a pápa követének mindig fizetünk, meg földet adományozunk a egyháznak. A pápa ilyenkor ugyan visszafogad, de a nép ettől még elégedetlen lesz. A pápa boldogságát lehet növelni eggyel ennek a gombnak a segítségével is (ez 1 kaja, 1 fa, 1 aranyba fog kerülni), de a történetek helyes megoldása is segíthet.

COUNCIL: Összehív egy tanácsot, amelyben kiírja, hogy kivel vagyunk háborúban, meg hasonló unimportant dolgokat. 1 aranyat viszont le kell érte tejelnünk.

Még messze nem vagyunk kész ennyivel. Ha egy területre ráclickelünk, akkor kiírja:

TERRITORY STATUS — tartománynév

OWNER: Ki a tulaj (UNKNOWN — ismeretlen)

COMMODITY: Mi van rajta

ATTACK: Ez egy piros gomb. Megtámadhatjuk, s elfoglalhatjuk ha tudjuk. Ha az ATTACK elkészült, még egy kérdést feltesz, hogy a felvonult sereg támad-e (**PROCEED**) vagy visszavonul. A csata parancsait később részletezzük. Egy támadás 1 goldba kerül. Ha elfoglaltuk, akkor a terület átveszi a mi színünket, s ki is írja az erőforrás kezdőbetűjét.

SCOUT: Ez kék. Felderíti, hogy a terület kinek az uralma alatt van (vagy **NEUTRAL** — semleges) és milyen forrással rendelkezik. Ha megváltozik egy terület uralkodója, nem fogja módosítani, csak ha újból ráküldjük a SCOUT-ot, vagy ha a mi területünket foglalták el. 1 arany.

SABOTEUR: Ez is piros. Egy emberkét elküldhetünk, hogy rongálja meg / ölje meg a területen:

ANYTHING: Bármit, amit talál;

MILITARY UNITS: Katonai egységeket;

STOCKPILES: Valamilyen készletet (fa, vas, stb.);

CASTLE: A várat (ha van);

Nem sok esélyünk van ilyenre, ám az ellenfélnek annál inkább. Sokszor megesik, hogy villám csapja agyon, megházasodik **(Napi ötven levélnél többet kap — CoVboy)**, vagy ennél is szörnyűbb dolgok történnek szegény szabotőrrel, s nem tud eleget tenni küldetésének. Csak ha már fel van fedezve a terület, akkor küldhetünk ilyet. Természetesen 1 arany.

MERCHANT: Kereskedhetünk velük, ha már fel van derítve a tartomány. Megadhatjuk, hogy mit miért, meg hogy milyen módon (**HAGGLE** — alkudjon, **GROVEL** — megalázkodjon), ami befolyásolja, hogy mekkora eséllyel fog csere létrejönni, illetve mekkora haszonnal.

SPY: Kék. Ellenséges területeken megnézi, hogy mennyi katonai egysége van és mekkora nyersanyag-készletei. Itt is fennáll annak a veszélye, hogy kémünket elfogják és megölik. 1 arany az ára.

VISIT: Ezzel mehetünk a várépítő menübe, amiről később szólunk. Ha már kész a vár vagy épp felrakják, akkor is kirajzolja, illetve akkor is módosíthatjuk.

BUILD CASTLE: Ha a vár alapjait már leraktuk, akkor zöld pontokat használva felépíttethetjük a várat. Ha később szabotőrök vagy csaták megrongálnák a falakat, akkor ezzel építhetjük vissza. Ez a legköltségesebb mulatság: 1 étel, 3 fa, 2 arany.

CEDE: Minthogy a pápával nem árt jóban lenni, néha ajánlatos egy-két tartományt nekiadni, de azért ne túl sokat, mert ne sok reményünk legyen arra, hogy vissza is tudjuk foglalni, ugyanis akkor ki fog átkozni, majd ellentámadásba indulhat régi földjéért és sokkal nehezebb a pápai seregeket megverni, mint a többi, mezei figurákét.

A Várépítésről

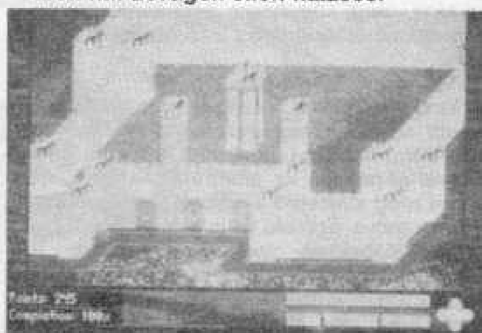
A VISIT menüből érhető el.

LOAD/SAVE: Várformákat menthetünk el, tölthetünk vissza, de csak ha már legalább a zászlót letettük. Ezt használhatjuk amolyan MOVE funkcióként is, mert később, ha vissza akarunk valamit tölteni, csak akkor megy, ha már letettük a zászlót, s utána köré építi a többit.

UNIFORM/INWARD/OUTWARD/TOWER

Ez egy olyan gomb, aminek a funkciója olyan, hogy annak, aminek a gombja olyan, hogy a funkciója fikció is egyben, annak fuck-ió. A fene tudja.

MOAT/NO MOAT: Ezzel szorgos kis kubikosok hada fogja ellepni a vár alapjának a környékét, majd megkérik Héraklészt, hogy vezessen ide egy folyót, ami feltölti az árkot, s aztán Héraklész a folyót visszaviszi, mert kell még neki. Vizesárok na. Lovagok ellen hatásos.



DESIGN: Ez a valódi várépítés: Alul lesz egy zászló, ajtó, fal meg bástyák, egy radírobject meg egy gomb, amivel a falak/bástyák magasságát változtathatjuk. Ez ami **SHORT/TALL**-t mutat. A többi értelemszerű. Először a bástyákat kell letenni, majd azokra a falakat, a falak közé ajtót, s legvégül kell egy zászlótartó torony is. Ezt ha elfoglalja az ellenfél, akkor a csatát megnyerte, tehát lehetőleg jól védjük. Lesz még, ami megmondja, hány 'pontnyit' használtunk már el a vár építésére, ami nem haladhatja meg a kettőszázötvenet, viszont elég nagynak kell lennie ahhoz, hogy abban a tartományban ne lehessen lázadás. Jobboldalt van még 4 nyíl, meg középen egy kör. Az a 4 nyíl a látóteret mozgatja a terepen a kör pedig 90 fokkal forgatja.

LEAVE: Ezzel késszé nyilvánítjuk a vár alapozását, de csak akkor enged a gép innen ki, ha minden fal be van zárva, a zászlóhoz hozzá lehet jutni falbontás nélkül is (tehát legalább egy ajtón). Meg van egyéb kritériuma is, de azokra már senki sem emlékszik.

COMPLETION: Ahány %-ban már kész a vár, annyit ír ide ki. Várat nem érdemes mindenhova építeni, csak nagyon veszélyes helyekre pl. front közelébe vagy aranyat tartalmazó területre, vagy ha egy tartományt be akarunk biztosítani lázadás ellen. Ugye mennyire lecsökkent a várépítés szerepe? A hódítás kárára. A III. részben majd biztos csak hódítani lehet már, várat építeni nem. A legjobb, ha egyszerű várakat építettünk, mert időspórolás is egyben, azonkívül nem fogunk úgy csalódni, mint akkor, amikor eltervezzük, hogy ez egy szép nagy palota lesz, kacsalábbal, s mire megépül, vehetjük elő a revolvert. Mi is így jártunk (csak sokak sajnálatára a revolver nem fért be a szánkba), az eredményt mindenki megkukkolhatja....

Csaták

Előbb-utóbb mindenki ki fogja terjeszteni uralmát, vagy elbukik, de a terjeszkedés velejárója a háború, s ha valaki háborúzik, akkor ez is hasznos lesz neki:

Mivel lovagokat csak elég későn építhetünk, ebben a részben is a gyalogságon marad a fő hangsúly, abból is toborozzunk a legtöbbet, mert igaz, hogy a lovag gyorsabb, meg nagyobb ütőerő, de nehezen tudnak egymással tartani, s egyenként szépen lenyilazhatják őket távolról (mondjuk párosával is le tudják őket nyilazni), a pótlásuk sokkal többe fog kerülni, lassabb lesz, azonkívül ostrom esetén ajtót vagy

nyitott falat kell nekik keresni, mert ritka az olyan ló, amelyik szeret a falra mászni vagy csáklyák segítségével felhúzni magát a fal tetejére, majd lemászni. Szóval lovagot inkább csak akkor, ha már van **CATAPULT** és **BALLISTA** is. Íjászok főleg védekezésre jók, vártornyok, várfalak tetejéről szépen meg tudják ritkítani az ellenség sorait. Támadásnál is lehet használni, főleg nyílt terepen vagy félkész várak esetében lovagok ellen. Amíg a gyalogság leköti a lovagot, íjászaink szépen megtizedelhetik a lovasságot. Amúgy kb. 2-4 gyalogos legyűr általában már egy lovagot (de pár fő veszteségre számítsunk). Nyílt, mezei csatáknál a gép mindig úgy kezdi, hogy íjászaival egy picit előrébbmegy, majd tüzel, míg a gyalogosai először a mi íjászainkat szeretnék legyűrni, hacsak nincsenek fenyegetően közel gyalogosaink. Semleges terület elfoglalása nem jelenthet gondot, 2 íjászon és 4 gyalogoson kívül nem szokott több lenni. Az ellenfél se költ olyan sokat a védelmére, csak a pápa, de ő mindig épít várat a juttatott területein. Inkább az ellentámadásoktól kell tartani, mint a védelmektől, mert legtöbbször nincs sok esélyünk ellenük, tehát a mondás, miszerint legjobb védekezés a támadás, itt többszörösen is igaz. Kb 20 gyalogossal el lehet intézni minden mezőt, várak legyűréséhez meg ostromgépek és min. 4 lovag, valamint kb. 3-4 íjász is ajánlott támogatásképpen a gyalogosoknak, s akkor hamarosan mienk lehet a szükséges területmennyiség.

Alul egy parancssor van:

STAND: Igazság szerint ezzel a paranccsal a seregnek meg kéne torpannia, s fenni a kardját, amíg ide nem ér az ellenfél, de valószínű, hogy csak ostrom esetén érvényes, ha mi vagyunk az ostromlott.

MELEE: Megkérjük a csapatokat, hogy legyenek szívesek és mészároljanak le minden ellenfélt.

DESTROY: Ezt a parancsot jobb, ha inkább ostromgépeknek adjuk, a falat fogják szétszedni.

RETREAT: Taktikai visszavonulást színlelünk, de a katonák olyan jól csinálják mindig, hogy úgy döntünk mégis elmegyünk.

PAUSE: ...

INFANTRY/ARCHER/KNIGHTS: Kiválasztja egyszerre az egyes fegyvernemeket, s így adhatunk nekik parancsokat, illetve pozíciókat. Ha egy egység villog, az mindig azt jelenti, hogy kiválasztottuk, s a helyzetét változtathatjuk. Csata előtt oda teszi le, csata közben pedig arra fog elindulni.

A gép igen sokszor fog üzengetni felénk, egy-két sztoriját elmondjuk, megoldással, mert jót fog tenni a királyi előmenetelünkben.

- Egyik nap egy öregedő nő jön az udvarunkba és elmondja, hogy megboldogult Karcsi király neje, s meg akarta magának nézni azt az embert, aki férje utódja akar lenni. Megnyerhetjük rokonszenvét, ha megajándékozzuk 1 arannyal, de később elkezd sereget gyűjteni, ugyan unokaöccse ellen, de amikor megütközik a rokonával, a csatát elveszti, s ha kitartanánk mellette, kiderülne, hogy megtagadott minket, viszont unokaöccse haragját a fejünkre vonnánk, akitől mindenképpen ki fogunk kapni, tehát jobb, ha már az elején elküdjük a némbert.
- Egy szerzetes azzal jön, hogy feljegyzéseket találtak egy bizonyos *Roland*-ról, a frankok igaz lovagjáról. A sírja sok olyan tárggyal van teli, amely emberfeletti képességekkel ruházza fel viselőjét, s megkérdi, hogy kutassa-e fel, ha lehetséges. Kiderül majd, hogy a sír a Bizánci Birodalomban van, ami kissé rizikóssá teszi a kutatást, de ha megkérjük, hogy folytassa tovább a dolgot, s az esetleges felmerülő problémákat a bizánci elöljárósággal rendezzük (pénz, pénz, pénz), akkor nemsokára feltárják a sírt, s azzal együtt a tényt is, hogy már jó ideje kirabolták a sírrablók, de azért valamennyi értéket leltek (5 gold+).
- Az uralmunk alatt lévő helyeken sokasodnak a gondok, a 3 rend 3 képviselője is eljött, mert valami murit akarnának rendezni.
  a) A köznép egy kis fesztivált szeretne tartani, áldozzunk rá annyit, amennyi a pénztárcánkból telik, mert nagyon könnyen 9-re emelhetjük a nép elégedettségét. Felmerülhet egy olyan gond is, hogy a helyen sok bandita garázdálkodik, küldjünk oda egy gyalogos-egységet, s azok rendet tesznek, a nép és az előkelőbbek is már nyugodtan elmennek a vásárra. Ha hosszú ünnepséget rendezünk, akkor előbb-utóbb némely elemek nagyon eleresztik magukat (fúj, biztos sok vizet ittak), s veszélyeztetik az ünnepség biztonságát. Ekkor a dolgot nagyon szolidan, de intézzük el, s mindenkinek az áldása rajtunk.
  b) Ha az egyháznak engedelmeskedünk, akkor ő is egy ünnepséget szeretne tartani, viszont amikor püspökünk meghallja, hogy van aki táncolni is akar rajta, engedjünk neki, hogy inkább megmaradjon egyházi ünnepnek (ha úgyis neki akartunk segíteni), de ha nem vigyázunk, akkor az egész műsor egy határás gregorián énekekből álló őrült koncertté fajul, s az egész annyiból áll, hogy a püspök odamegy a dobgéphez, míg a tömeg hullámozva őrjöng és csápol, majd egy határozott mozdulattal bekapcsolja a dobgépet. Ekkor a hangulat a tetőfokára hág, majd a püspök a dobgépre, s elkezdi ütni, legalábbis annyira, hogy ne nagyon lehessen az általa csiholt hangokat kivenni 2 megawattnyi '1384' üvöltés mögött. Jaj, már megint elkalandoztunk. Tehát a határás ének kissé megviselné a népet, mindenki csak elúnná magát, s ha mindenképp ennyi muzaxot akarunk, akkor ajánlott felküldeni most egy komikust, aki kifigurázza az énekeseket, mert az egész nézőközönség dülöngélni fog a megkönnyebbülés okozta röhögéstől, s ugyan a püspök egy kicsit morcos lesz, a pápa vigasztalásul megírja nekünk, hogy ő maga sem bír 5 óránál hosszabb ideig gregorián kórusokat hallgatni **(Nincs egyedül — CoVboy)**.
  c) A nemesek persze egy hatalmas lovagi tornát szeretnének, ami ugyan drágább, mintha csak egy simát tartanánk, de így meg fog rajta jelenni *Bretagne* összes lovagja, s megvívhatnak a legjobb lovag címért. Három lovag fog jelentkezni, az egyik régi barátunk, és gyakorlott harcos, de sajnos külhoni, így a helyi szervek nem biztos, hogy szívesen támogatnák. A második legalább hazai, egy kicsit erős i, meg van valamennyicske gyakorlata is, viszont nem mondható megbízhatónak. A harmadik pedig hazai is, megbízható is, roppant erős, de sajnos elég fiatal még és nem kifejezetten megbízható. Választhatjuk bármelyiket, de azért ajánlott a legutolsó, mert ugyan gyakorlatlan, de itt nem a torna nyertese a legfontosabb, hanem az, hogy ki képviselt minket, s azt tényleg rossz szemmel venné minden hazai, ha egy külhoni lenne a megbízottunk, viszont az se jó egyátalán, ha valaki nem megbízható.

Érdemes a paraszti ünnepségsorozatot választani, mert ugyan elég sokba kerül, de az a legfontosabb (hacsak nem vagyunk pl. kiátkozva, de akkor is igen jól fog jönni a nép támogatása).



- A falu küldöttei egy nap betérnek hozzánk, panasszal, hogy
  a) Elharapódzott a korrupció bíráik között, tegyünk igazságot. Ekkor ígérjük meg nekik, hogy segítünk, majd amikor egy korruptnak tűnő bíróról hoznak jelentést, várjuk meg, hogy beigazolódjék a vád, vizsgáltassuk meg az ügyeit. Ha kiderül, hogy az, tegyük le posztjáról.
  b) Túl sok bandita fenyegeti mostanában a falut, tennünk kéne valamit. Tehetünk is, küldjünk oda egy gyalogos egységet.
- Kereskedelmi flottánkat megtámadták egy nap, sokan dán zászlókat véltek felfedezni némely hajón. Küldjünk követet Dániába. Később blokáddal fenyegetnek minket, ha nem adjuk át a *Calais*-öblöt, de ne ugorjunk be nekik, hanem inkább fenyegessük őket vissza, majd építsünk erősebb flottát. Eközben egy nap egy szerzetes megemlíti, hogy feljegyzéseket talált Szirakúziai Arkhimédeszről, aki hatalmas tükrökben összegyűjtötte a napfényt és így felégette az ellenséges flotta hajóit. Kérjük meg, hogy nézzen utána jobban és próbálja megépíteni, de ez 2 aranyba fog nekünk kerülni, viszont így majdnem biztos, hogy győzedelmeskedni fogunk a dán flotta felett.
- Készleteink megcsapolására is sokféle mód van:
  a) Termeszek lepték el a földet, felemésztik fakészletünk x százalékát és gyorsan tennünk kell ellene valamit. Hívjunk szakértőt (mindegy melyiket), majd adjunk meg neki mindent amit kér (kb. 3 arany kell neki összesen), s azután a nép is boldogabban alszik.
  b) Ugyanez, csak patkányok, s azok a kajákat zabálják fel. Ha nem költünk rá eleget, akkor megesik, hogy a mérget véletlenül emberek fogyasztják el, de ezt is hamar meg lehet oldani, ha sokat fordítunk rá.
  c) A lényege ennek is ugyanez, csak a tárnák omolnak be minduntalan, s a

vaskészletünk csappan meg, de ezt is pénzzel lehet a leghamarabb elintézni, más móddal csak megnyújtjuk a szerencsétlenség időtartamát, s az emberek is elégedetlenkednek.

d) Szárazság sújtja a vidéket, az élelmiszerkészleteknek mintegy 20% máris használhatatlan, de egyre rosszabb lesz, ha nem csinálunk semmit. Jobb, ha az egyházzal intéztetjük el a dolgot (adományozunk aranyat, kb. 4 goldba fog kerülni), de felkérhetünk egy esőcsinálót is, aki 2 aranyért maga járja el a táncát (2-szer kell hivatni majd, tehát kb. ez is 4 arany, de az egyház ennek a megoldásnak nem nagyon fog örülni), vagy 1 aranyért megtanítja nekünk a lépéseket. Az ugyan nem olyan biztos megoldás, de az udvarnép igen jól fog szórakozni rajta, s ha sikerül, a nép méginkább boldogabb lesz.

- A népnek még kedvezhetünk, ha:
  a) Gyilkos méhek támadása esetében elhívjuk a méhészt, aki 2 aranyért kiirtja a káros hártyásszárnyúakat, majd további 1 arany átadása után el is felejthetjük az egészet.
  b) Egy faluban elterjedt a ragály és ugyan csak 1 ember halt bele idáig, az is már rossz színben volt, nem mer senki sem a falu felé közeledni. Hivassuk az udvari orvost, hogy vizsgálja meg az esetet, majd fogadjuk meg tanácsait és annak megfelelően járjunk el.
- Egy meteor esett be egy tóba, s megkérdik tőlünk mit teszünk. Legjobb ha semmit sem csinálunk, vagy katonákat küldünk oda (ez ugyanaz), mert ha kiürítenénk a terepet, semmit sem előznénk meg azzal, ha pedig asztrológust hivatunk, az csak megkavarná a dolgainkat, mert szerinte ez egy égi jel, s további vizsgálódások után kideríti, hogy valaki meg akar minket ölni, s ez egy közeli barátunk lesz (a nevét is megadják, de az felesleges). Ne döntsünk úgy, hogy megöletjük, mert később kiderül, ha figyeltetjük, hogy vadidegen és a köznép előtt is mindig szép szavakkal beszél hozzánk, de az asztrológus szerint aggasztó tény, hogy ilyenkor mosolyog. Megkérnek minket, hogy had öljék meg, de ha nem engedjük meg, akkor később botrány származik belőle, s a pápa elmondja, hogy elfogatott egy levelet, amelyben ennek a fickónak a megöletése állt, s kiderül, hogy az asztrológusok akaratunk ellenére is meg akarnak minket óvni, s így barátunkat megölni. Az egyház megkér minket, hogy engedjük, hogy vérbíróság elé állítassa őket, de akkor számoljunk azzal, hogy nem látjuk őket viszont, viszont az egyház elégedettebb lesz. Szóval jobb ha az elején nem csinálunk semmit.
- Egy nap az egyik kémünk nagyon furcsa dolgot jelent, igen rossz bőrben van. Utolsó előtti szavaival azt mondja, hogy ezt csak személyesen a királynak mondhatja el. Fogadjuk, majd elmondja, hogy: *„Aaaaaaarrgh, királyom, argh, aah, jujj, ah, hőőrr, hatalmasok, emberek, ááááááhh"*, s ezzel meghal. Tanácskozhatnánk minisztereinkkel, hogy mit is jelent ez (valószínű sokra mennének), de jobb ha a dolgot hagyjuk, magától meg fog jönni a megoldás. Nemsokára egy futár érkezik a várba, s azt mondja, hogy a királynak személyesen adják át ezt a papirost. Azon azt olvashatjuk — miután feltörtük a furcsa alakú pecsétet —, hogy egy titkos szerv, a **Fény Ősi Keleti Rendje** felajánlja részleges szolgálatait, mivel a kémnek sikerült tőlük megszökni, s biztos fel is fedte előttünk a létüket, s így nem maradhatnának tovább titokban. Ha elfogadjunk részleges támogatásukat, jelenjünk meg pár hét múlva éjfélkor a kertudvarban, de egyedül. Tegyünk így, ott elmondják, hogy háromfélét kívánhatunk (tündér öreganyánk kései kései, bocs leszármazottai) vagy a céhek nagyobb támogatását élvezzük majd, vagy egy ellenségünknek fognak nagyon nehéz időket hozni. Cserében csak el kell távolítanunk udvarunkból egy embert, aki a Rend tagja és befolyása alá akarja vonni. Tegyük is ezt meg, szolidan küldjük el, s így esélyünk van rá, hogy pár hónap múlva teljes támogatásukat élvezhetjük, ha végigmegyünk a próbáikon. A próbán csak egy dolgot kell helyesen tenni, egyszer jól válaszolni, arra a kérdésre, hogy milyen célból lett az ember. Választhatjuk az istenes meg a sátánista választ is, mindegyiket elfogadják (azért jobb az első, nehogy az egyházzal később valami nagyobb összetűzésünk legyen). Viszont az egész próbának olyan arabos vonásai voltak. Később tényleg egyre jobban támogatnak a céhek, meg minden, de azért lehet, hogy egy kicsit veszélyes elfogadni, túl egyszerűnek néz ki így minden.
- Egyik tartományunkban felrobbantottak egy barakkot, sok ember meghalt. Mit is tehetnénk? Ha az egyházat bízzuk meg a dolog felderítésével egy szerzetes nemsokára jelentkezik, hogy ez a dolog az úgynevezett puskapor. Hogy megtanulhassa, miből is csinálják, el kéne olvasnia Roger Bacon könyveit, de azokat sajnos a pápa eretneknek nyilvánította. Engedjük azért meg neki, hogy védelmünket élvezve tanulmányozhassa a dolgot. Kis idővel később hírt kapunk, hogy a szerzetes és a torony amiben dolgozott, felrobbant, s ő ugyan nem halt bele, de egyáltalán nem akar ezzel többé foglalkozni. Mást hiába kérünk rá, a robbantók ügye pedig még tisztázatlan. Ha nem az egyházat, hanem kémeket bízunk meg a dolog vizsgálásával, vagy 2 gold jutalmat adunk annak, aki valami hírt hoz a merénylőkről, akkor hamarosan megtudjuk, hogy ennek a szervezetnek a vára az erdőben van. Oda inkább felderítőket küldjünk, mint sereget, mert a felderítő véletlenül puskaporba fogja ejteni a fáklyáját, s így az egész dolog bummm lesz.
- Bebocsátást kér egy ember, aki azt állítja, miszerint feljegyzéseket talált egy hatalmas, ősi birodalom, *Atlantisz* hollétéről. Na, eredeti ötlet, *Indiana Jones* már elmondta róla amit lehet, de azért feleljünk neki igent, segítünk kutatásában. Feljegyzések szerint Afrikában keresendő (mondjuk eredeti az ötlet egy szempontból, mert szerintük még nincs Atlantisz elsüllyedve), s egy kis idő múlva állandóan zargatni fog minket mindenféle kérésekkel, jó sokat elvisz. De azért adjuk meg neki amit kér. Mielőtt elindulna, adjuk mellé egy udvarnokunkat, hátha be akar állni kalóznak. Ez az udvarnok fog minket levelekben értesítgetni majd. Afrikában útjuk végéhez háromféle mód vezethet, ezt mi választhatjuk.
  a) **PLACE OF CROSS**. Ez a legrosszabb dolog, egy csomó emberünket lemészárolják, a felfedezővel együtt, s az egész dolgot hagyhatjuk a fenébe.
  b) **GREAT WARRIOR**. Ez is egy alternatíva. Néger harcosokat találnak ott, akik csodálatos képzettségükről tesznek tanúbizonyságot. Otthagyhatjuk nála néhány nyilas egységünket, hoppá bocs, íjász egységünket (hogy a nyilasok mit csinálnának velük, az nem lenne kétséges), de vissza is fogjuk őket kapni, majd egy nap azzal ébresztenek minket, hogy a felfedező visszatért, de sok-sok furcsa, színesbőrű egyénnel. Kiderül, hogy hálából küldtek nekünk 3 gyalogos csapatot, fogadjuk el őket és ez a vége.
  c) A harmadik neve elveszett az idő homályában, de ez a legnagyobb nyereséggel kecsegtető. Hatalmas épületeket találtak, s ha felkutatjuk belsejüket, halom könyv, feljegyzés és arany a jutalmunk. A könyvek az ADMINISTRATION point-ot emelik, az arany meg azt.

Mivel annyi történet lenne még, s olyan kevés ténylegesen hasznos infóval, ezért felsorolásukat itt berekesztjük, mert kb. ezek az izgalmasok, meg amiken sokat lehet nyerni. Tehát, ha **game over**, s nyertünk is, akkor természetesen mi leszünk *Bretagne* új királya, látunk 1-2 jó picturét, kiírja a pontjaink számát, végül egy hiscore táblában nézhetjük meg az eddigi kenő családokat. Berhintéssel 30 év alatt be lehet fejezni, de ha nem így csináljuk, akkor is továbbmehetünk emberöltőkön túl.



Amint az elején megígértünk, a PC-seknek itt jön pár védelem-kód. A válaszok betűjei mindig ugyanazok, de nem kell megijedni, ha új kód tűnne fel, 2 próbálkozásunk is van. Csak valami jellemző szófoszlányt/mondatot adunk meg a kérdésből:

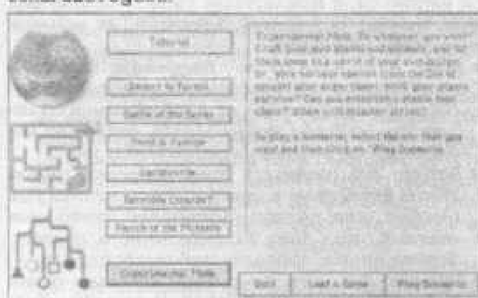
...CHEATED ON THE BLACK MARKET...:
 Nem az F, E, A, C, D, akkor?
...ANTIPOPE...: CRISTOPHER
...ETATS GENERAUX...:
 1302 (Amit még iskolába is tanítanak)
...PRINCE PHILLIP...:
 A nők elleni tanítását (AGAINST WOMEN)
...GUNPOWDER...: Crecy
...YOU AS A KING...: 7000
...CATAPULT...: D
...EDWARD... HIS WIFE...: A
...THREE VICTORIES...: D
...EMPIRE'S CHIEF GOAL...: C
...WHO IS THE REAL POWER...: B

Van több is, de ennyi biztos elég lesz. Meg aztán nektek sem szabad unatkoznotok. Végre úgy fejezhetünk be egy leírást, hogy folytatás NEM várható, mert az már nem sok újat hozna, s mindenki nagyon meg van ezzel is elégedve (bár lehet, hogy épp ezért...).

SIM LIFE



Akinek volt szerencséje a *'PC-s játékok'*-c. könyvben elolvasni a **SimEarth** és a **SimAnt** leírását, láthatta, hogy a ***Maxis*** rendkívül profi programozókat alkalmaz... Nos, a sorozat következő része, a ***SimLife***, ha lehet, még komplikáltabb, pedig PC-n csak 1 HD-s!
Az Amiga változatot még nem volt szerencsénk tesztelni, PC-n viszont csak 386-on és VGA-n fut, választhatóan SVGA (800*600*16) felbontással. Az olyan kártyákat, mint a TRIDENT-ek, kapásból kezeli; ezeknél nem igényli a VESA driver betöltését. Viszont EMS-t igényel, így nem biztos, 1 MB-os gépen elindul... **A hangról**: ígéretes, hogy a **SimAnt** D/A átalakítójának (gy.k. *'Covox'*) kezelését itt is lehet kérni. A program hangja jó átlagos, de meglehetősen informatív: pl. állatok telepítésénél ha *'ooo-la-la'*-t hallunk, akkor épp párosodás ment végbe, ha elhaló *'ooo'*-t, akkor valaki kinyiffant, ha pedig fanfárt, akkor valaki született.
A program, mint bárki kitalálhatta az előzőeknél még komplexebb feladattal bízza meg a játékost: a *'PC-s játékok'*-ban elzengett ódákat emeljük a köbre... Szabadon túrkálhatjuk a fajok bármilyen genetikai jellemzőjét stb... Nagyon jó ebben a játékban is, akár a **SimEarth**-ben, hogy valamelyest 'kiműveli az emberfőket'... Ilyen nem sok szoftvergyártóról mondható el (esetleg — PC-s tekintetben — a *Legend*-ről...). Így a következőkben legalább minimális (ált. isk. szintű) biológiai műveltséget feltételezünk (ne kelljen magyarázgatni, miért kell a mag csírázásához relatív nagyobb nedvesség stb...).
A programot betöltve, választhatunk a **Tutorial**, a '**csak úgy alakítsunk**' meg az **előre elkészített scenariók** közül. Az előbbi kettőről nem érdemes sokat szövegelni.



- **Desert to Forest**: A szokott elsivatagosodás-téma; évszázadokig is eltarthat, míg megfelelően mély termőtalajt tudunk létrehozni.
- **Battle of the Sexes**: Örök rejtély, hogy miért nem elég 1-2 hím és rengeteg nő a fajfenntartáshoz; ez egy kellemes szimuláció, ti. a gének úgy vannak felkódolva, hogy lényegesen több lány szülessen (mellesleg ezt hívják az ESS-elméletnek) **(Na ja, ESS az ölembe! CoVboy)**.
- **Terrible Lizards**: Vajon miért pusztultak ki a dinoszauruszok? Ezt szimulálja ez a part.

Ha szabad pályát választunk, beállíthatjuk az *éghajlat*, a *geológiai adottságok* és a *mutagén anyagok* összetételét (*World Design*). Ezen funkciók hatásai, LOKÁLISAN, az *Edit* ablakban is elővarázsolhatóak, ezért csak itt foglalkozunk velük:

- **Regional Weather Variations**: A szokott éghajlati eltérések. Minél nagyobbra állítjuk, annál szélsőségesebb az időjárás — a hegyek hidegek, a sivatagok forróak és szárazak; különösen a nagyobb bolygókon.
- **Rivers and lakes**: Mennyi víz legyen a bolygón. *Many*: Óceániát alapítunk!
- **Mountains**, **World range temp.**, **Average Moisture**: a hegyek mennyisége és milyensége, átlaghőmérséklet, átlagcsapadék.
- **A bolygó mérete**: 4-féle lehet.
- **A toxikus** (amelyek közelében az élőlények egészsége csökken), ill. **a mutagén** (közelében több mutáns születik) **elemek globális koncentrációja** itt adható meg; hasonlóan a kifogyhatatlan étel-készletek mennyisége **(á'la LEHEL-Zanussi — CoVboy)** és a szétszórt kövek (lásd elkerített részek létrehozása!) száma.

Amennyiben az *Edit window* aktív (ez, amint az előző Sim-ekben megszokhattuk, a fő munkaablak), a képernyő tetejének pompás menürendszere a következő elemekből áll: (bal felső sarokból kezdve):

- Házszerű valami, benne a száguldó Nap és Hold, mutatja a nap- és az évszakot. Megfelelően kis sebesség esetén jól jön, amikor már az állatok napi viselkedését is meg tudjuk figyelni.
- Hasonló igaz a mellette levő ablakra, ami az eltelt időt jelzi (a napok és a 'tick'-ek, nevezhetjük óráknak, persze mindig nullázódnak!).
- Rögtön e kettő ablak mellett van a 12 db fajválasztó ikon, és a default értékűket beállító, illetve közülük választó gombok. Az '**A**', illetve a '**P**' feliratú gomb értelemszerűen az állatok, illetve a növények között választ (lásd: *SimEarth*), a két nyíl balra/jobbra scrollozza a fajokat a 12 db kis ábrán. A kis ábrácskák kapcsolói a *Map window*-beli megjelenítést kapcsolják ki/be, illetve a gomb és az ábra közötti kis színes téglalap adja meg, hogy a *Map window*-ban milyen színnel tűnik fel az adott faj (szép programozói teljesítmény volt egy 16 színű üzemmódban 12 színt eleve lefoglalni...).
- Ezek mellett jobbra, a kiválasztott faj nevét láthatjuk. A jobb felső gombbal itt is választhatunk, ha a balra lévő 12 ábrával ezt nem tettük volna meg.
- Még jobbra:
  - a nagyító az *Edit*-ablakot kapcsolja be;
  - amin egy térkép-scroll van, az a *Map*-ablakot hozza elő;
  - a kakas-féleséggel díszített pedig a *Biology Lab*-ot (lesz róla szó!)
  - az éghajlatparaméterek változtatására jó a következő gomb (*Climate Lab*). Működés: hasonló a *SimEarth*-belihez, de itt lokálisan is változtathatjuk pl. a csapadékmennyiséget.
  - *census graph*: ez kb. az INFO-rovat az eddigi SIM-ekből, még lesz róla szó.
  - a jellegzetes '*macskaköröm*': PAUSE.

Az alább lévő kapcsolósorról pár szó:

- **A hőmérséklet**, a vízszint stb... ikonjai magától értetődőek.
- **A dupla hélix** a *Life* almenüt takarja, NAGYON FONTOS KAPCSOLÓ!
- Normál étel adagolása;
- **A bevásárlókocsi**: extra, kifogyhatatlan élelemforrás. Nagyon hasznos.
- **A sziklák**: a **SimAnt**-ból ismert elkerítésre jók (ugyanis csak a repülni tudó állatokat nem zavarja)
- **A halálfej**: mérgek +/—.
- **A sugárzás-jel**: mutagének +/— arányváltoztatása.

Ha nem az *Edit*, hanem pl. a *Map* ablak él, akkor a fejléc 1-2 ikonja megváltozik: a bal alsó 4 új gombbal a termőföld mélységét (minél mélyebb, a telepítendő növények, illetve az automata — magokkal — szaporodás szempontjából annál kedvezőbb), a hőmérsékletet, a nedvességtartalom/eső-t nézhetjük meg (egymást reteszelő opciók!). Növényeket, illetve állatokat telepíteni a *Life* button (a hélix) almenüjének *Populate*-jével lehet, a szokott módon; a lokális irtásra jól használható ugyanezen almenü *Smite*-pontja.

A program sokszínűségének talán legjobb lehetősége, hogy az állat génjeit a legapróbb részletekig megváltoztathatjuk, ezzel változtatva meg a társas viselkedését. Kezdjük a génes billentyű+*Show Genes* alponttal! Ha a megjelenő hélix+toll-kurzorral valamelyik *Edit*-beli állatra clickelünk, rendkívül részletes infót kapunk a lényről, ahol persze minden állítható.

Állatok génei

A bal felső sarok (**Gender** oszlop) felső rubrikája az adott, kiválasztott lény nemét, illetve nemzőképességét állítja (him/nő/aszexuális/steril).

A **Movement**-ről azt kell tudni, hogy egy valamilyen lény a lehetséges 4 skill bármelyikével rendelkezhet, DE, ha mindent tud, az növeli a testsúlyát, és ezáltal energiafelhasználását. A lehetőségek:

- ***menni***: Sík terepen ideális, hegyes vidéken már nem annyira: csak +/— 1 egység magasságkülönbségeken tud átkelni. Ugyanez igaz a mesterségesen telepített sziklákra: ezeken csak a repülni tudó állatok jutnak át. Tudni kell még, hogy az ilyen lények fáról nem tudnak táplálkozni.
- ***mászni***: Fáról ehet, hegyvidéken +/— 2, illetve nagyobb szintkülönbségen is át tud 'lábalni', de a sziklákon ezen tulajdonsággal bíró élőlények sem tudnak átkelni.
- ***úszni***: Előnye, hogy a víz 'helyben van', ergo sosem lesz szükségünk közeli források etc... keresgélésére vagy telepítésére. Persze a csak úszni tudó állatok nem mehetnek ki a szárazföldre.
- ***repülni***: ez már a sziklákat is átviszi.

A **Behaviour**-beállítások a környezeti ingerekre adott válaszokat adják meg:

- **share food**: Egy jól táplált egyed, ha egy genetikailag hasonló, de éhező egyeddel találkozik, mennyire osztja meg vele az élelmét.
- **Roaming**: Ha ezt a potmétert teljesen balra húzzuk, addig egy helyben marad a kiválasztott állat, amíg éhesse vagy szomjassa nem válik. Az ellenkező állásban természetesen egy örökké izgő-mozgó állatot kreálunk... **(1.75-ék itt felém mutattak, de hiába néztem a hátam mögé, csak a falat láttam — CoVboy)**
- **Turning**: Ez az előző ponttal függ össze, a lény mászkálását szabályozza, minél jobbra van csúsztatva, annál inkább hajlik arra az állat, hogy ne egyenesen folytassa egy bizonyos pontban az útját, hanem elforduljon. Más tényezők is befolyásolják a lény útjának cikkcakkosságát: pl. ismeretlen terepen vili, hogy kezdetekben sokkal szabálytalanabbul mozog — ez értelemszerű amiatt, mert így az állat a kezdőpozíciójától alig távolodik el, ha még a közelben élelmet vagy vizet talál.
- **Persist**: Azt befolyásoló gén, hogy egy állat meddig képes követni, látszólag eredménytelenül, egy csapást, míg fel nem adja. Ez a gén az előrelátással és a képzelőerővel függ össze: ha ezekben gyenge az állat, akkor nem nagyon fog az ösvényekre lépni, bármilyan logikus cselekvésnek is tűnik az (számunkra legalábbis).
- **Turn type**: Még azt is megadhatjuk — pl. az élelem- vagy vízszerző portya során —, hogy miképp mászkáljon az állat! Ennek értelmezése kézenfekvő:
  Random — véletlenszerűen mozog;
  Looping — Táguló körvonalban keresgél. Ez mindig csak egy irányba mozdul el (hisz csak így haladhat egy körülbelüli körvonal

mentén), és csak akkr fordul meg az ellenkező irányba, ha akadályba ütközik;
Zig-Zag — Ez a két irányba való elmozdulást váltogatja.



A **Turn Type** redőny mellett van a **Turn Angle** menü is; ennek az a szerepe, hogy ezzel is befolyásolhassuk a lény felderítési körét: ha ez a szám nagyobb, akkor kisebb területet jár be ugyanannyi idő alatt; ha edig kisebb, akkor nagyobbat, természetesen kisebb pontossággal.

Ezen bal oldali oszlop legalján van még egy nyolcas menü, a **Prefer/Avoid/Ignore**. Ennek szerepéről: minden állatnak 8 olyan génje van, ami azt határozza meg, hogy reagáljon a többi növényre, állatra vagy az előtte húzódó csapásra (ezen csapás-követésnek kulcsszerepe van pl. húsevőknél, ha a kiszemelt áldozat követésére gondolunk). Ha **0**-ra állítjuk az adott gén flag-jét, akkor a gént 'kikapcsoltuk', hatását nem vesszük figyelembe. Ha '—'-t választunk, a kis, kapcsoló feletti képecske által mutatott lényt/ösvényt elkerüli főhősünk. Ha '+'-t, akkor viszont épp ellenkezőleg, vonzani fogja a mutatott faj. Hogy a kép mit, milyen fajt ábrázoljon, azt a képre adott hosszú-click-kel választhatjuk meg. Alaptörvény, hogy pontosan SAJÁT fajtájabeli állatot akkor sem fogyaszt egy állat, ha itt '+'-ra van állítva.

A jobbra következő oszlopban felül a **Food sources** menü van. Ez azt szabályozza, hogy milyen típusú ételt ehet az állat. Ha komplex élőlényt akarunk létrehozni, ergo több kapcsolót is aktív állapotba billentünk, az itt is, csakúgy, mint a **Movement**-nél, súly- és energiafelhasználási többletet jelent; hisz új 'funkcionális egységeket' kell beállítani egy adott típusú étel lebontásához, másmilyent egy másmilyenfajtához; és persze mindegyik szervet életben kell tartani...

- **Nectar**: Virágos növényekből származik, csak a virágzó évszakban, és csakis akkor, ha az adott, virágzó növény nektár-génje be van kapcsolva. Világos, hogy elég nektár csak kistestű állatok számára található egy átlag virágban: ezt is figyelembe kell vennünk. Ráadásul, mivel a virágzás évszakhoz kötött, CSAK nektáron élő állatok esetén gondoskodnunk kell annak a feltételeiről, hogy mindig találjon magának nektárt. Plusz követelmény, mivel nagyobb mennyiségű virágot hajtani általában a fák szoktak, hogy az ezen élő állatok tudjanak mászni, illetve repülni.
- **Plants**: Ha egy állat képes megemészteni bármiféle növényi táplálékot, akkor élelemforrásul ott van neki a fű és az egyéb bokrok; ha ráadásul mászni, illetve repülni is tud, akkor a fák is. Mivel ilyen zöld rengeteg van, az állatok csak kis részét legelik le, ezzel is elősegítve a maradék intenzívebb növekedtét.
- **Animals**: Itt már szüksége van állatunknak némi erőnlétre vagy egyéb 'fegyverekre', és természetesen nem szabad túl kicsinek lennie (mert akkor csak bacikra vadászhatna...). Azt, hogy egy ilyen élelemszerző csatában ki kerekedik felül — a támadó vagy az étkül szánt —, az egészségi szint, a 'fegyverek', a támadó és a védekező mérete dönti el. Ha az élelemszerző támadás sikertelen, akkor mind az elkövető, mind a károsult erőt veszt, esetleg a támadó ott is hagyhatja a fogát.
- **Fruit**: Olyan növényeken terem, ahol a magtípus (Seed Type) gyümölcs. Csak a magtermési időszakban létezik a gyümölcs. Hasonlóan a nektárevő állatokhoz, itt is ez baj: állatunknak olyan helyen kell lennie, ahol egész évben elérhetőek ilyen-olyan gyümölcsű növények. Mivel itt általában fák terméséről van szó, az állatnak másznia vagy repülnie is tudnia kell.
- **Filter**: Ha az előbb szó volt bizonyos bacikról, akkor eljött a mi időnk: hisz a tápláléklánc legalján pont az ilyen élőlények, plusz egysejtűek, papucsállatkák stb... vannak. Vízben algák, planktonok (ahogy vártuk), szárazföldön hangyák, férgek is ide tartoznak, a levegőben a kisebb rovarok. A tavakban szaporodnak el leginkább az ilyen alacsonyabbrendő lények; szárazföldön/levegőben, ha minél nedvesebb a levegő, annál többen vannak. Viszonylag kicsi az ilyen táplálék értéke.
- **Seeds**: Kis állatok számára lehetnek fontos táplálékforrások a magok. Általában a talajon talált magokat csipegetik fel az állatok. A magok a méretükhöz képest nagy energiát tartalmaznak, de igen kicsik. A magevő állatok, akaratlanul is, segítik az adott növény terjedését.

Még jobbra van a **Life** pont. Az itteni gének azt határozzák meg, meddig élhet egy állat; és élettartamának hány százalékáig nemzhet utódot. Mellesleg az itt megadott számok NEM igazi évek vagy napok, csak relatív összehasonlításokra jók a különböző állatfajok között. Minden egyes élőlénynek menet közben is változtathatjuk az élettartamát (*Simultion/ Technical/ Simulation stuff/ lifespan*).

- **Life span**: Minél inkább jobbra van beállítva, annál tovább él az adott egyed. Ha egy adott faj hosszabb élettartamú, az kedvező lehet a szülőknek, de egy bizonyos határon túl kedvezőtlen az utódoknak, mert ugyanazon az élelemforráson kell osztozniuk, és az az egész fajra nézve veszélyeztető tényező.
- **Adult**: Ez az az életkor, melynek küszöbén már testileg nem fejlődik tovább az állat, és immár nemzőképessé válik. Ha a potméter középtájon áll, akkor teljes élettartmának kb. felénél lép ebbe a korba. Ha túl koraira vesszük a felnőtté válás időpontját, az állatnak túl gyorsan kell fejlődnie, és emellett (az időhiány miatt) nem lesz elég ideje, hogy összeszedje a normális testúlyát.
- **Die-off**: Ez egy háromállású flag. '*Medium age*': már az élete delén tartó lénynek magas a nem éh — vagy támadás — miatti halál-valószínűsége, s ez még csak fokozódik öregkorára. Az '*old age*' sokkal kisebb valószínűséget állít be, még öregkorára is; az '*immortal*' pedig kizárja a természetes halál lehetőségét: ekkor egy állat csak éhen- vagy szomjanhalhat, vagy támadásban eshet el.

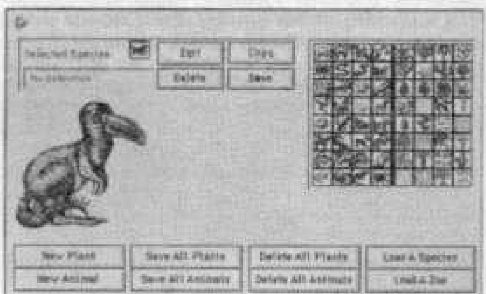
Ezen **Life Span** menü alatt van a **Features** menü. Ez az állat fő fizikai vonulatait adja meg.

- **Size**: Ez a gén azt adja meg, hogy maximálisan mekkorára nőhet meg egy állat. Bár a *Movement*-nél tárgyalt probléma azt sugallná, hogy itt előnyösebb a kisebb súly, ha nem kell támadókra számítani, és nem is húsevő az állat, ez mégsincs egészen így, mert a kisebb testű állatok több hőt vesztenek, mint a testesebbek; és bár ez utóbbiaknak nagyobb energiát kell ölniük nehezebb testük életben tartására, ez a hátrány az említett ok miatt mérséklődik, s akkor már csak az előnyöket (pl. harcban) kell figyelnünk. A jobb alsó sarokban a program ki is kalkulálja az életben tartáshoz szükséges energiamennyiséget (kellemes dolog, mert rögtön minden változtatás eredménye látszik).
- **Stealth**: Ez a állat által hátrahagyott ösvény tartósságát állítja (amit persze az idő is csökkenti). Minél jobbra van a mutató, annál kisebb lesz a csapás, ahogy elvonul. Persze, ez nagyobb energiafelhasználással jár (hisz 'lopakodik'!), de, amennyiben van őt kedvelő élőlény, nehezíti annak dolgát is. A fajfenntartásra nézve viszont hátrányos a lopakodás, mert a jövendőbelije is nehezebben leli fel a delikvenst.
- **Weapons**: A támadó támadóerejét (s így a védekezőét is, ha a támadót támadják) adja meg. Minél inkább jobb oldalon van, annál inkább erősebb az állat. Természetesen ez nagyobb energiafelhasználást jelent.
- **Vision**: Azt szabályozza, hogy az állat milyen jól tud követni egy csapást. Jobbra: jobbak az ilyen képességei. Természetesen csak bizonyos csapásokat követ az állat, másokat elkerül (lásd a bal alsó *Prefer/Ignore*...-t), ez is állítható, az előbb tárgyalt módon.

A még lejjebb lévő menü a terhességgel kapcsolatos: **Gestation**. Ez csak aszexuális, illetve nőnemű állatoknál él. Beállíthatjuk az utódszámot, a kihordási időt, a megszületett utód méretét stb... Pl. ez utóbbira való a *Size* gén. Ha teljesen jobbra van tekerve, akkor a születő utód súlya negyede lesz a szülőének, ami azért tekintélyes. Minél nagyobb az utód, annál kisebb az esélye, hogy megegyék. Persze a nagyobb magzatnak sokkal több energiára is szüksége van az anya részéről, s ha azt nem kapja meg, akkor elvetél.

- **Time**: Mivel egy bizonyos energia mindenképpen szükséges egy magzat megszületési méretének eléréséhez, megadhatjuk, hogy ezen energiát mennyi idő alatt szedje össze az anya. Ez nagy, ha a csúszka a jobb oldalon van. Ha kevés időt adunk a terhességre, az rövid idő alatt nagy energiafelhasználást tesz szükségessé; de ez abból a szempontból előnyös, hogy kevesebb ideig lesz jobban munka — és védekezésképtelen az anya.
- **% Female**: Ha a szokásos 50-50 százalékos nemek szerinti eloszlást akarjuk, akkor hagyjuk középen a potmétert. Jobb oldalra húzva: több lesz a nő.

Ezek alatt van egy négyállású kapcsoló: **Number of children**. 1,2,4,8 lehet a választható érték. A nagyobb szám biztosabb nyugodt öregkort jelent, de több energiát követel az anyától, amit ha nem ad meg, akkor most is elveszti a magzatokat. Ilyenkor ajánlott a kompromisszum: azonos a hatásfok, ha kisebb utódokat szül és hosszabb ideig terhes velük (ez a kettő negatívabb szinezetű), viszont ilyenkor nem lesznek energia-gondok több magzat nevelése esetén sem.



A jobb szélső oszlopban felül található a **Food** menü. Fontos: minden állatnak meghatározott méretű bendője stb... van az élelem 'tárolására' (most ne csak az emberi gyomorra gondoljunk: ott vannak pl. a macskafélék vagy a kígyók, akik akár hetekig is képesek koplalni!), itt adhatjuk meg ennek jellemzőit.

- **Max**: A kaja/pia'tároló' nagyságát határozza meg (az állat teljes méretéhez viszonyítva). Minél nagyobb (jobbra!) ez a méret, annál ritkábban van szükség táplálkozásra, persze ez annál nagyobb plusz energiafelvételt is jelent.
- **Action**: Azt határozza meg, mennyire legyen kiürült állapotban a gyomor, hogy az állat újra táplálék után nézzen. Középállás: addig nem mászkál, míg félig ki nem ürült a gyomor. Jobbra eltolva: többször iszik/eszik az állat.
- **Danger**: Azt adja meg, hogy mekkora részre kell csökkennie a tartalékolt élelem stb...-nek, hogy az élőlény immár pánikba essen. Ez a szint relatív, az *Action*-szinthez képesti. Így pl. ha menet közben figyeljük meg egy adott állat paramétereit, láthatjuk, mindig konstansszoros az eltérés az *Action* és a *Danger* szint között (lásd: *Variables* ablak).

Amit az előbb az élelemre elmondtunk, az igaz a vízre is: ezt adja meg az alább levő menü: **Water**. A még alább levő **Wealth** menüvel az állat betegségekkel stb... szembeni ellenállóképességének paramétereit állíthatjuk be (ezt is élelem — és víz — kategóriába sorolták, amiből mindig kell egy meghatározott mennyiség a hatékony rezisztenciához).
A jobb alsó sarokban már csak két kijelző van: a maximális, felnőttkori méretet megadó **Max Size**

és az energiafelhasználást mutató **Energy**. Ezek szerepéről, optimális értékeiről fentebb már esett szó, most nem tárgyaljuk újra.

Növények génei

Megint felülről-balról indulunk. A **Gender** jelentése mint előbb, az állatoknál; a **Structure** viszont már újdonság: az egész növény fizikai megjelenését itt választhatjuk meg. A fűfélék eltengődnek silány talajon is, de mint étek annyira nem jók, mint a bokrok, amikhez viszont már jobb föld kell, a fáknak még jobb stb... *Floating* növényeket vizekre telepíthetünk.

Lefelé a következő menüpont a magvakkal foglalkozik; mivel ezen áll vagy bukik az utódok kérdése, nagyon fontos. Itt (**Seeds**) azt állíthatjuk be, milyen módszerrel terjedhetnek a magok:

- **Sticky**: Ez az állatok szőrébe áll be, és így jut messzire;
- **Dropping**: Ez viszont nem jut messzire;
- **Drifting**: A szelek messzire vihetik;
- **Fruit**: A klasszikus gyümölcs-módszer; a kellemes hússal együtt a magvak is messzire kerülhetnek. Persze a megtermékenyülés itt is csak genetikailag igen hasonló esetben történhet meg.

A következő menü: **Sprout Season**: melyik évszakban csíráznak a levelek. Az ezt követő évszakot mutatja a **Flower Season**, majd a **Seed Season**, közismert jelentésűek.
A középső oszlop: legfelül az **Evaporation Rate** található. Minél kisebb, a növény annál kevesebb vizet párologtat el, és ez szárazabb időjárás esetén kulcsfontosságú. Ez persze csökkenti a fejlődés gyorsaságát is.

- **Sprout Moisture:** Ez azt adja meg, hogy a MAGOK kicsírázásához. Rosszabb éghajlaton persze, hogy előnytelen a magasabb érték.
- **Sprout Temperature:** Mint előbb, de a minimál csírázási mőmérsékletet adja meg (éghajlat!).

Alul két igen-nem flag van:

- **Nectar:** Már volt róla szó az állatok táplálkozásánál. Természetesen plusz energiát igényel, de a fajfenntartási lehetőségeket fokozza (méhek).
- **Evergreen:** Ha örökzöld egy fa, akkor a fajfenntartás szempontjából előnyösebb a helyzet: több magot is tud szétszórni.

A jobb oldali csúszkákra rátérve:

- **Health:** Ez hasonló az állatok *'health storage'*-éhoz. A rövidebb klimatikus zavarokat könnyebb átvészelni, ha ez nagyobb; persze nagyobb tartalékolás normális időben nagyobb energiafelhasználással is jár.
- **Water:** Víztartalékolás, mint az előbb: minél nagyobb, annál több energiát igényel, de annál hosszabb száraz időszakokat is át tud vészelni.
- **Mutation Rate:** Minél nagyobb, annál nagyobb az esély, hogy az utód 1-2 génje más lesz. Túl erős mutáció veszélyes lehet, mert esetleg nem csak a szükséges diverzitást visz be a faj leszármazottai közé, hanem esetleg létfontosságú információkat tehet tönkre; viszont a túl kicsi sem jó, mert a kellő diverzitás hiánya alkalmazkodóképtelenné tehet egy fajt.
- **Maximum size:** Minél nagyobb, annál több magot tud szétszórni egy növény, de ez persze plusz energiafelhasználással jár.
- **Old age:** Hosszabb élet=több utód, DE azonos erőforrások használata stb... ronthatja a fajfenntartás esélyeit.

Az, hogy a különböző kaják energiatartalma mennyi, szintén állítható paraméter: *SIMULATION/ TECHNICAL/ CHANGE PHISICS/ FOOD VALUE*. Tipikusan a húsban sokkal több az energia, mint a növényekben; persze ezt átállíthatjuk. Világos, ha mindent HUGE-ra állítunk, könnyű lesz a dolgunk; viszont ha az ellenkezőjére, akkor igencsak nehéz lesz a játék, hisz ilyenkor mintha az állat gyomra kevésbé lenne teli, mint nagyenergiájú esetben. Beállíthatjuk az állati húsok, a mikroszkópikus lények, a gyümölcsök (ez persze csak a magtermési évszakban él, és csak az *Asexual*-ra állított növények esetén) a nektár, a magok és a növények tápértékét. Mivel mindenki tudja, miről is van szó, nem részletezzük a dolgokat.

A gének ablakaival végezve, nézzük meg a szintén alapfontosságú info-menüket! *WINDOWS/ CENSUS* (Népszámlálás)

- **Diversity**: Hasonló a **SimEarth**-hoz. Állatoknál magában foglalja, mit esznek, hol terjedtek el stb... Nagyobb mutációs arány: nagyobb ez is.
- **Food web**
- **Gene Pool**: Összefoglalja azon genetikus alternatívákat, amikkel az élőlények bírnak.
- **Graphs**: Hogy mennek a dolgok az utóbbi 50 napban vagy évben; ezzel nézhetjük meg a fő trendeket — pl. éhség, szomjúság, születési arány. Mint az előző SIM-eknél megszokhattuk, egyszerre 4 grafikon lehet a képernyőn. Persze itt is ki kell választani a vizsgálni kívánt fajt, és a lekérdezni kívánt adatot. A jobb oldalon levő számok értelemszerűen a népességet mutatják.
- **History**: A már az előző Sim-ekből megszokott üzeneteket tárolja el (max. 200-at). Az adott üzenet dátumát (*year, date*) kijelzi. Az *Older*-gomb: a régi üzeneteket nyomja; *'Newer'*, *'Latest'*: új, és legújabbak. Az üzenetek színe is fontos: a **kékek** az állatmutációkra vonatkoznak, a **zöldek** pedig a növényire. **Fekete**: a mi globális beavatkozásainkat mutatja (pl. a fizika törvényeinek megváltoztatása). A **vörös** üzenetek egy adott faj kihalását mutatják, a **rózsaszínűek** pedig figyelmeztetések.
- **Mortality**: Elmagyarázza, miért halnak ki egyes állat/növényfajok. A kérdéses fajt az ablak tetején válasszuk ki; az *'All deaths'* megmutatja, a hat lehetséges halálnem közül mennyien haltak meg ebben-abban. Ezek 3D diagramok: értelemszerűen a legelőbb álló a mostani év adatait mutatja. A *'Who's Eating Me?'* azt mutatja, melyik másik faj kedveli a legjobban az adottat.
- **Population**: A fajok egyedszámának százalékos eloszlása a teljes állat/növényállományhoz képest. Itt a program nem veszi figyelembe a növények magvait, szóródásuk előtt!

Az **Animal Lab**-ban a választható (növény vagy állat: a jobb alsó gombbal választhatjuk) faj 3 paraméter szerinti megváltoztatását eszközölhetjük ki. Menthetjük, tölthetjük ezen átírt paramétereket. A 3 paraméter: állatoknál a **fej** (agy, száj; tehát intelligencia, étkezési hajlam), a **törzs** (milyen éghajlaton él, hogy mozog) és a **farok** (utódmilyenség- és mennyiség) paramétereit változtathatjuk; így számtalan új fajt hozhatunk létre, persze új nevet is adhatunk nekik (bal felső opció). A program állandóan kiírja, hogy a fenti követelmények szempontjából pl. az adott fej milyen állatot testesít meg; s növények esetén hasonló a helyzet (ott a gyökérrendszer, a növény teste és a virágjának milyensége szabályozható). Aprólékos pixel-munkára is lehetőség van a jobb oldali félablakban.

Szólni kell még a **Simulation** menüpontról.

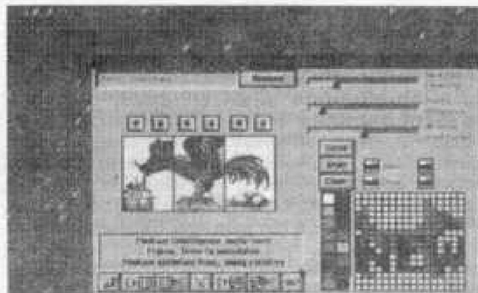
- **SIMULATION/ LAYERS:** minden állatot, növényt mutasson-e;
- **SIMULATION/ TECHNICAL:**
  - **SET RANDOM SEED**
  - /**CHANGE PHISICS:** The laws of Phisics
  - /**Movement Costs:** Mint mindenhez, a mozgáshoz is kell energia. Már a MOVEMENT-résznél említettük, hogy több energiát igényel a több skill egyszerre stb., eset; részletesen itt állíthatjuk be a dolgokat. A jelölés: *Tiny* a legkisebb energia, *Huge* a legnagyobb. Bár a való életben repüléshez sokkal több energia szükséges, itt mégis bármit beállíthatunk.

A következő almenü-pontról, a *Food Value*-ról már esett szó, viszont a *Metabolish Costs*-ról még nem. Ez épp a testhőmérséklet fenntartására kényszerűen ráfordítandó energiát (ami még tovább nő hidegben, terhesen és növésben) állítja be, és mindhárom paraméter szerint választható-an. A *Health Costs* az 'egészség-tartalékkal' függ össze; ami mindig csökken járványok, ütközetek stb... miatt. Itt azt állíthatjuk be, MENNYI EGÉSZSÉGET VESZÍTSEN valaki, ha pl. csatázik stb...:

- **Toxin**: Méregközelben, minél nagyobb a beállított érték, annál több 'egészséget' veszít az állat.
- **Plaque**: Amikor fellép a járvány, az állatok egy kis csoportja megfertőződik. Betegségük MINDEN napján vesztenek egy adag életerőt, attól függően, hogy itt mit állítottunk be.
- **Old age**: Ha *immortal*-nak definiálunk egy egyedet, halhatatlansága ellenére öregkorában mindig energiát fog veszteni. Persze ez egy ideális eset: a valóságban állatok ritkán érnek meg ilyen kort.
- **Crowding**: Ez az összezártság minden hátulütőjét figyelembe veszi, pl. kórokozók könnyebb terjedése stb...
- **Battle**: Azt adja meg, hogy az élelemért vívott harcban mekkora erőt veszít mindkét fél (az erőviszonyokat illetően: általában mindketten erőt vesztenek, a kisebb súlyú, gyengébb fegyverzetű többet, ami hamarosan a halálához vezet).

Visszatérve a **Change phisics** almenübe:

- **Plant costs**: A növények túlélési tartalékait adja meg, mind a víz, mind az egyéb szervetlen tápanyag tekintetében. A két almenüben a *Tiny* jelentése: a növény csak igen keveset használ fel a tartalékaiból; *Huge*: épp ellenkezőleg- tehát könnyítés: mindent *Tiny*-re lekapcsolni.
- **Simulation Stuff**: A *lifespan*-nel, a *mutation rate*-tel már találkoztunk.
- / **Day length**: A napokról tudni kell, hogy *'tick'*-ekből állnak; miden egyes ilyen elemi ütemben az állatoknak 1 cellát van lehetőségük mozogni, és 1 dolgot egyebet csinálni, pl. enni. Így világos, hogy ha állatokat akarunk megfigyelni, akkor a sebességet le kell vennünk; de ha pl. növényeket (mondjuk fákat), akkor gyorsítani kell (hisz a növényeket a szimulációs rész naponta csak egyszer update-olja): ekkor 20-30 év 1-2 perc alatt lejátszódik; és ez az igazi szimuláció!
- / **Year length**: Ennek hossza is változtatható. Ha kevés napból áll egy év (tehát rövid), akkor az évszakok túl gyorsan váltakoznak; ez nem túlzottan előnyös pl. a növényi alkalmazkodóképesség megfigyelésénél, de pl. gyors, több emberöltőnyi eseménysor 'ledarálására' (pl. erdőségek nevelése) tökéletes. Az állatokat nem nagyon zavarja a gyors évszakváltozás, ellentétben a növényekkel.
- / **Plant**, illetve **Animal limit**: Valamivel gyorsítja a szimulációt, ha a túlkoros növények, illetve állatok elpusztulását engedélyezzük.
- / **Mutation rate**: Ezt már pl. az *Experimental Mode* bolygótervező-képernyőjén is beállíthatuk. Itt is azonos a szerepe: középállásban viszonylag jól alkalmazkodó fajfenntartás.
- / **Soil and Climate Change**: Azt szabályozza, hogy működésünk alatt milyen gyorsan pusztuljon le/gazdagodjon a növények nélküli/növényekben gazdag vidékek talaja (lásd: erózió, illetve a másik oldalról: növényi maradványok, levelek bomlása). Balra húzva: nincs változás; jobbra: maximális változás.



Mit is mondhatnánk még erről az első benyomásra talán bonyolultnak tűnő programról? A cél ugyanaz, mint ami a **SimEarth**-ban volt; csak itt még több kísérletezgetési lehetőségünk van. Felépíthetünk ökológiai egyensúlyt, stb... — mindez a játékosra van bízva. Mi csak maximális jelzőkkel tudjuk illetni, habár PC-n eléggé behatárolt a konfiguráció milyensége, bízzunk benne, hogy hamarosan megjön az Amiga változat is!

TÖKÖSMÁKOS

RIZIKO (64, Amiga)

Már megint én vagyok az. Ja, hogy ki? Hát **PITE SOFT**! Ha már itt tartunk, akkor egy kis helyesbítés. A '**PITESOFT**'-ot nem egybe írom, hanem csak így külön: **PITE SOFT**. A CoV 23-ban egybeírtátok (**Bocs! — CoVboy**). Na de mindegy, nem ezért akartam írni. Hanem azért, mert készítettem egy játékleírást. The game codename is: **RIZIKO**.

Pfffhúú! Marha humoros volt, nem? Naszóvalazabazinagyhelyzet, hogy ez egy stratégiai társasjáték, méghozzá magyar nyelvű. A játék a Föld nevű bolygó hat kontinensén játszódik (Észak-Amerika, Dél-Amerika, Európa, Afrika, Ázsia, Ausztrália). Max. hatan játszhatják, de ha kevesebb a játékos a maradékkal a gép lesz majd. Mindenki kap egy feladatot, amit jó ha nem árul el senkinek. A Föld 42 részre van felosztva, ebből kezdéskor mindenkinek 7 rész jut véletlenszerűen elosztva, mindenhol egy hadsereggel. Eközben 3 hadsereget lehet felrakni oda, ahova akarjuk és amennyit akarunk. (Mármint a háromból ahova amennyit. Szóval értitek!) Bonus hadseregeket rakhatunk fel, ha elfoglaltunk egy kontinenst, de csak akkor, ha egy egész körig nem támadnak fel a többiek. Ezen felül még minden harmadik kör után amelyikben támadtunk, kapunk csapatokat. A játékot az nyeri meg, aki előbb teljesíti a feladatát. Hát ennyi tömören a lényeg. Most kéne valamit írni a játék kezeléséről ami hát — szóval izé... mintha egy kicsit zavarossá sikeredett volna, de akinek meg van a játék, szerintem meg fogja érteni.

A játék kezelése

A képernyő alsó részén van négy különböző ikon. Ezek között a kurzor billentyűkkel lehet válogatni és RETURN-al lehet kiválasztani. Ezek után is csak ezt a három billentyűt kell használnunk, meg valamelyik SHIFT-et. Ha a TARTALÉK FELTEVÉSE/VÉGE opciót választjuk, akkor az egyik országunkban megpillantunk egy számot, ami azt jelzi, hogy hány hadseregünk van ott, ezen kívül még láthatjuk a környező országok csapatait is. Ezzel egyidőben a menü is megváltozik és itt lesz az ország neve a földrész neve, a még feltehető haderő, valamint itt is láthatjuk seregeink számát, ugyanis ha rakunk le csapatot akkor az itt fog látszani a térképen csak később. Egyébként a második körtől itt lehet majd hadsereget átcsoportosítani.

A **JELENTÉS KÉSZÍTÉSE** választásakor a játékosokról és a kontinensekről kaphatunk infókat.

FELADAT MEGNÉZÉSE: Hát ezt baromi nehéz kitalálni, hogy mire jó.

Ha a **TÁMADÁS**-t választjuk, akkor először is beállítjuk a térképen, hogy körülbelül hol akarunk támadni. Utána konkrétan ki kell választani azt az országot ahonnan támadunk és azt amelyiket támadjuk. Ezek mindig csak szomszédos országok lehetnek. Ezután jön maga a támadás, ami kockákkal történik (természetesen a gép dob a kockákkal).

A támadó mindig eggyel kevesebb sereggel támadhat, mint amennyi van neki és max. 3 kockával dobhat egyszerre. A védővel ugyanez a helyzet, de ő az összes emberével védekezhet. Például, ha a támadónak és a védőnek is egyaránt 3 serege van, akkor a támadó csak két kockával dob a védő viszont hárommal. Az értékelés úgy történik, hogy a támadó legnagyobb dobását a gép összehasonlítja a védő legnagyobb dobásával és ha a védőé nagyobb vagy egyenlő a támadóéval, akkor a támadó veszt egy embert, ellenkező esetben — ha a védő dobása kisebb — a védő veszt egy embert. Ugyanezt megteszi a gép a két középső és a két legkisebb dobással is.

Egyébként minden dobás után kiírja az eredményt. Az ország akkor van elfoglalva, ha a védő emberei elfogynak.

Ha úgy gondoljuk, hogy már mást nem akarunk csinálni, ebben a körben, akkor válasszuk megint a **TARTALÉK FELTEVÉSE/VÉGE** ikont és így átaduk a lépést a következő játékosnak.

• **Csezsó of Pite Soft From Kaposvár**

Adidas Championship Football (64, Amiga)

Az *Ocean* most (már 2-3 éve) egy vadi új játékkal rukkolt elő. Ha esetleg nem jöttetek volna még rá: foci.

Rögtön az elején kezdem. Tök jó Intro és jó zene. Eztán lehet választani, hogy a gép ellen, vagy a haverod ellen akarsz játszani.

Ha egyedül vagy, akkor jobban teszed ha rám hallgatsz, és a gépet választod. Kiválaszthatod 24 ország közül, hogy melyik színei alatt akarsz játszani. (hajrá, magyarok) és jöhet a sorsolás. Két nyíl között pörögnek az országnevek, majd véletlenszerűen megáll, és beteszi a 6 csoport valamelyikébe. Megsúgom, mindig a soron következőbe. De ha valakiben nagyon ég a játékláz, akkor megnyomja néhányszor a tűzgombot, és már kész is. Majdnem. Egy kicsit azért várni kell. És jönnek a meccsek. A gép közli velünk, hogy a mi meccsünk jön. Ezért hát press fire. Megjelenik négy ikon. A bírói sippal tudunk közülük választani.

- botkormány: Game options;
  Itt állíthatjuk be a zenét (be-ki) valamint a játékidő hosszát.
  Negyed kör 2-szer 2 perc
  Fél kör 2-szer 4 perc
  Háromnegyed kör 2-szer 6 perc
  Teljes kör 2-szer 8 perc
  Itt lehet még a játékállást ki és betölteni.
- kupa és jegyzettömb: a bajnokság állásai/eredményei;
- pálya: select formation;
  A felállás kiválasztása. A számok mellett jobb oldalt van egy nyíl, ezt lehet mozgatni. A kezdőknek ajánlom az 5-3-2-es felállást (5 hátvéd, 3 középpályás, 2 csatár);
- cipő: No komment;

Fej/írás játékkal dönthetjük el, hogy ki kezd középen. Két választási lehetőség van.

Heads/Tails. Mindenki válassza kedve szerint, és megjelenik a kezdőkép.

A jobb alsó sarokban megjelenik a bíró és kezdődik a játék. Csak győzzük foltozni a hálót. A legjobb az egészben az, amikor felrúgjuk az ellenséget a 16-oson belül és kiállítanak. Ja, a 11-es nem nagy szám, mert csak középen kell állni a pasassal. Úgy is belerúgják. Nem kell aggódni, a 9. gól után kiakad a számláló és nem számol tovább, szóval a legrosszabb esetben is csak 9:0-ra kapunk ki. Számoltam az első meccsen 21-et kaptam. A nehézségről csak annyit, hogy a 6 meccsen eljutottam az ellenfél 16-osáig! Összegezve: jó játék, csak egy kicsit — nagyon-nagyon — nehéz. Jó hálófoltozást!

• **Grey Eagle, azaz Pelyvás Dániel**

Clik-Clak (64, Amiga)

Nekem *Empire+GP* törés van meg, ami az elején közli a szintkódokat. Ez akkor jó, ha elveszett az a cetli amire felírtuk, a legutolsónak teljesített szint kódszavát. Persze ez némi visszaélésre is ad alkalmat, de jobb, ha nem mindjárt a legutolsó szinten kezdünk. Gyakorlási célokra pont megfelel az első szint is. Ha most kezdünk játszani a játékkal, akkor célszerű mindenféle „örök"-dolgokkal megtölteni a zsebeinket, mert még így sem lesz túl könnyű. Akkor talán el is kezdhetnénk...

A címképernyőn egy csomó fogaskerék, meg néhány „izé" dől a nyakunkba, de mi ennek ellenére hősiesen megnyomjuk a tűzgombot. Némi töltögetés után elénk tárul a főmenü.

Első kép: Egy látványos fejesugrás a játékba (a fejest képzeljétek hozzá).

Második kép: Ha erre clickelünk (ez olyan Amigásan hangzik!), akkor a gép egy kódszóra kiváncsi. Akinek nem *Emp+GP* törés van — meg akinek az van, annak is — következik most egy táblázat:

01: ----	05: Natalu	09: Imanid
02: Peschi	06: Ciupet	10: Niridn
03: Mastro	07: Morala	11: Idrepe
04: Uriolo	08: Sufeis	12: Quaqua

Harmadik kép: A zenét kapcsolgathatjuk vele ki/be.

Negyedik kép: Hall Of Lame (pardon: Fame) itt a best Clik-clak-kos fiúkat láthatjuk. (feltűnő, hogy egy csomó név egyezik a következő menüpont neveivel...)

Ötödik kép: Az elkövetők névsora (csupa olasz manus).

Miután mindent kedvünkre át/ki/be összeállítgattunk, végre el is kezdhetünk játszani. Egy kis töltögetés után egy órából (mi több, kakukkosórából) előbújó kakukk a rá igen jellemző kakukknyelven („kakukk") közli velünk az aktuális szint kakukkját... (nem kell megijedni, azt akartam írni, hogy: számát.)

Erre megjelenik a Pisai Ferde Torony. (Hogy jönnek ide a fogaskerekek?)

Itt meg kell állni egy kicsit, mielőtt teljesen meghü... sss klatty, dajng bumm... Folytatom...

Egy kis magyarázatra szorulok a játékot illetően. Szóval kerettörténet helyett inkább ringassuk magunkat mesés hangulatba, képzeljük azt, hogy mi vagyunk Mekk Mester, vagy ilyesmi. A feladatunk a következő: meghívnak minket a világ különböző híres építményeihez, ahol nekünk különféle ügyes szerkezeteket kell összerakni a rendelkezésre álló fogaskerekekből. Hogy miért, azt a fene sem tudja, de ez a lényeg. Ha sikerült a szerkentyű, akkor kliienseink mókás dolgokat művelnek. Pl. a szabadságszobor megnézi az óráját... stb.

Mivel a szobrok meglehetősen nagyméretűek, ezért képernyőkre osztották be őket. Nagyszerű... szóval ott folytatom, ahol abbahagytam.

Első szint (Pisa) első képernyő.

Először ismerkedjünk meg a játéktérrel. Szóval, hogy nyugodtan vizsgálódhassunk,

nyomjuk meg a 'P' billentyűt! Háháhá-pause. Ha újra megnyomjuk, akkor folytatódik a játék, de egyenőre még ne nyomjuk meg. Felül látható a játéktér napjainkban egyre divatosabb, a teret kiválóan érzékeltető, bravúrosan megoldott ábrázolása. Nem kell örülni: 2D. Ám alul sokkal érdekesebb dolgok vonják magukra a szemlélődő figyelmét. Ebbe a „menübe" úgy juthatunk be játék közben, hogy a kurzorral (bocs: pointerrel) alul kimegyünk a játéktérből. Ekkor a középső négy ikon közül kell kiválasztanunk a számunkra éppen megfelelőt.

Első ikon: Fogaskerekek telepítése. A pointer ilyenkor fogaskerék alakot ölt. Ez segítségünkre van, mert a nagysága mindig az éppen lerakandó fogaskerék nagyságát mutatja. Az éppen lerakandó fogaskerék után következőt a balszélen lévő nagyobb ablak mutatja.
Második ikon: Ellenfelek lövöldözése. A játék írói úgy gondolták, hogy ez az egész így túl egyszerű, ezért gondoskodtak számunkra némi társaságról. (de lehet, hogy a játék eredetileg SHOOT'EM UP volt.) Kétféle aranyhaver próbálta megkeseríteni az életünket: az egyik úgy néz ki, mint egy cementeszsák, a másik viszont csepp alakú. A pointer egyébként célkereszt alakú lesz.
Harmadik ikon: A felesleges fogaskereket felrobbanthatjuk ennek az ikonnak a segítségével. A pointer bomba alakban jelenik meg.
Negyedik ikon: Rozsdás fogaskerekek beolajozása. A pointer csepp alakú lesz.

Az ikonok között úgy választhatunk, hogy alul kivisszük a pointert a játéktérből, ráállunk a választott ikonra (villog az aktuális) és visszamegyünk a játéktérbe (joy fel).

Néhány szó az ellenfelekről.
A cementeszsák ide-oda ugrál a fogaskerekek felrakására szolgáló pöckökön. Egyszer csak meggondolja magát, és elkezd ugrálni. (Már úgy értem, egy helyben) Mint tudjuk, a cementeszsák nehéz. (Persze csak ha tele van. Gondoljuk azt, hogy ez egy szép teli példány!), ezért egy idő után a pöcök letörik. Az első pályákon még nem sok vizet zavar, de a későbbiekben sajnos égetően szükségünk lesz minden egyes pöcökre, szóval minden szívfájdalom nélkül lelövöldözhetjük őket. A csepp a rozsdát képviseli. A rozsdás fogaskereket meg kell olajozni. A cseppet meg lelőni. Egyébként mindkettőjüknek jó nagy szemei vannak, és az animációjuk is aranyos.
A cementeszsák akcióba lépését, és a rozsdás fogaskerekeket is jellegzetes effekt kíséri.
Ezek után a feladat adott: a forgó fogaskeréktől a forgómozgást el kell juttatni az állókig (de csak azokig az állókig, amelyek már a pálya elején is fent vannak). Néhány pálya alatt bele lehet tanulni a háromféle fogaskerék (kis/közepes/nagy) összes kapcsolódási formáiba.
Az igazi játék, csak a magasabb szinteken kezdődik.

Életek száma: Az elején már beszéltünk róla, hogy érdemes játszani. A játékban természetesen nem lehet meghalni, de kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy a feladat teljesíthetetlenné válik. Ekkor kell használnunk a '**RUN/Stop**' billentyűt. Újrakezdhetjük vele az emeletet. Ekkor vesztenénk el egy életünket. Az utolsó három ikon alatt is találhatunk számokat, amely a rendelkezésre álló mennyiséget hivatott mutatni, amíg fel nem törték a programot...
A jobb oldalon található a pontszám, és az érmék mennyisége. Ha befejeztük a pályát, akkor a gép pontokat ad az általunk lerakott forgó fogaskerekekért, a nem forgókért meg pontokat von le. Néha úgy gondolja, hogy jár egy pénzérme is, amelyet az emeletek között (biztos a lépcsőházban) elhelyezkedő „félkaru rabló" néven közismert masinákon verhetünk el. Ezeken egyébként hasznos dolgokat is lehet nyerni. Bizonyára mindenki látott már ilyet (hogyne, többször) szóval nem magyarázom.

Ennyi! Ha igen szadista hangulatban vagyunk, kipróbálhatunk néhány jó dolgot, mint pl. úgy összerakni néhány kereket, hogy az ne tudjon forogni, és összekötni egy forgóval, vagy felrobbantani egy olyan fogaskereket, amelyen a rozsda éppen ebédel stb. Ha befejeztük az építményt, akkor a már említett humoros dolgok következnek, és a gép közli velünk a következő szint kulcsszavát. Valamint töltődik az újabb pálya, amely csak egy újabb ámokfutó fogaskerékrakosgatóra vár...
Mint már mondtam az igazi játék csak a magasabb szinteken kezdődik... a pályák elképesztően nehezek lesznek (jó példa erre a sidney-i operaház: az első emelet jó könnyű, de a másodikon már ketteáll az ember füle-farka — ez egy egzotikus betegség —, mire kész lesz a pályával), és a cementeszsákok — ha nem figyelünk — kulcsfontosságú pöcköket törnek le, a rozsda eszi a kerekeket, megjelennek az olyan fogaskerekek, amelyek csak egy irányban hajlandók forogni, még jó, hogy egyszerre csak egy rozsda és egy cementeszsák lehet a pályán, egyre fogynak a rendelkezésre álló pöckök, stb.
Szóval ez egy nagyon jó játék. Ajánlom **ATOMIX**-mániásoknak (mint én), és mindenkinek. Jó szórakozást hozzá!

• Pándi Zsolt, Veszprém

Rex I. *(64, Amiga)*

Ez a program témáját tekintve egy középkori manager prg. A program célja az, hogy a német birodalmon belül minél nagyobb politikai és egyéb szerepet töltsünk be. A XX. század vége felé készült, pontosabban 1990-ben. Készítette a ... (a helyes választ a pontozott vonalra kérem beírni). Játszódik 1960-tól addig amig meg nem unod. A játékban egy forduló 1 évet jelent. A játékot 1-4 játékos játszhatja.

A játék betöltése után be kell állítani a játékosok számát és nevét. Ezután elénk tárul a főmenü. Fent látható címerünk, arcképünk, nevünk, uralkodási területünk és az évszám. Az utóbbi 3 szinte minden menüben megtalálható.
Jobb oldalt néhány hasznos információt láthatunk:
- **Einwohner**: Lakosaink száma;
- **Kornbedarf**: A lakosság 1 évi gabonaszükséglete/Maas-ban;
- **Kornspeicher**: Raktáron tárolt gabona mennyisége/Maas-ban;
- **Vermögen**: Pénzünket jelöli/Tallérban;
- **Landfläche**: Földterületünk/Ha-ban;
- **Mühlen**: Malmaink száma;

Bal oldalon 7 menüpontot találunk:
LANDGUT/Mezőgazd.:
Jobb oldalt itt is találhatunk néhány hasznos dolgot:
- Szántóföldünk/ha-ban
- Puszta/ha-ban
- Erdő/ha-ban
- Ezüstbányáink száma
- Malmaink száma
- Pénzünk /tallérban

És további 5 menüpontot bal oldalt:
- **Wald roden** — erdőirtás (minden évben 1 megadott mennyiséget lehet kivágni);
- **Ödland beackern** — puszta befogása (puszta-szántóföld);
- **Mühlen bauen** — malmok építése (1000 ha föld - 1 malom);
- **Silberminnen bauen** — Ezüstbánya építés (u. mint M.b.);
- **Beenden** — Vissza a főmenübe;

HANDEL/Kereskedelem:
Jobb oldalon a már megszokott információk, és néhány új dolog:
- **Meter holz**: fa (méterben)
- **Silberunzen**: ezüst (unciában)

További még 7 menüpont:
- **Korn kaufen**: Gabona vásárlás (fontos, hogy több gabona legyen mint a szükséglet, mert ha nem, éhenhalnak az emberek)
- **Korn verkaufen**: gabona eladás;
- **Silber verkaufen**: ezüst eladás;
- **Holz verkaufen**: fa eladás (nem érdemes eladni, mert nem sokat ér, és mert kell a kastélyépítéshez);
- **Land kaufen**: föld vásárlás;
- **Land verkaufen**: föld eladása;
- **Beenden**: Vissza a főmenübe;

JUSTIZ/Igazságszolgáltatás:
Itt állíthatjuk be az adónk/*Steuern*, és a vám/*Zoll* nagyságát %-ban, igazságszolgáltatásunkat/*Justiz* 4 fokozatban:
- **Milde-gyenge**: Minél erősebb az igazságszolgáltatásunk annál több hadsereget kapunk, de annál több kivándorlónk is lesz. Nálam ennél az opciónál mindig befagy a játék.
- **Gerecht-igazságos**
- **Hart-kemény**
- **Gierig-mohó**

És a robotot/*Frondienste* is, hogy hány napot dolgozzanak 1 évben/max. 365;
Majd vissza a főmenübe/*Beende*;
Alul látható még hadseregeink száma.

FINANZ/Pénzügyek:
Fent látható, hogy részvény van a tulajdonunkban és kié. Jobb oldalon tájékoztatást kapunk a játék állásáról, bal oldalon pedig 3 menüpont: Részvények eladása, vétele és Beenden. Az első 2 ponton belül láthatjuk az eladható/vehető részvények számát/értékét, Beállíthatjuk, hogy kitől és hány részvényt akarunk venni/eladni.

HOF/Udvar:
Jobb oldalt találhatjuk városaink nevét.
- **Schlossbau**: Kastélyépítés (kell hozzá sok pénz és fa);
- **Gerechter krieg**: Igazságos háború? (Még soha sem sikerült, ha gép ellen játszok, nincs elég hadseregem, ha másik játékossal, akkor meg befagy.)
- **Historie**: Történelmük 1600-tól;
- **Spiel saven/laden**: I/O opció;
- **Info**: Egy kis reklám;
- **Beenden**

KARTE/térkép:
Németország térképét láthatjuk, rajta a villogó területek a mi városaink.

BEENDE: Évzárta.

Ezután két oldalnyi szöveget találhatunk amelyek a következő információkat tartalmazzák:
Először is az évben kitermelt ezüst mennyiségét unciában (ha nincs bányánk akkor ez nulla). A következő sorban a be- vagy kivándorlók száma. Majd az éven született gyermekek számát, a malmokon behozott hasznot, és az adóból és a vámból befolyt összeget láthatjuk. A következő oldalon láthatjuk, hogy milyen volt az időjárás és mennyi búza termett az évben. Alatta látható, hogy a raktáron tárolt gabona hány százaléka rohadt el. Majd az éven kifizetett zsoldok összegét láthatjuk.
A játék egyhangúságát egyébként az év végén kiírt üzenetek törik meg pl: Pestis tört ki az országban, ilyenkor a lakosság kb. 75%-a meghal, vagy kapok a nagybátyámtól egy szép öreg malmot stb. Jó szórakozást.

• Kiss Balázs Péter, Szerencs



Adventour

Eye of Beholder *(Amiga, PC)*

Az utóbbi idők legnagyobb Adventour levéldömpingje az Eye of the Beholder c. játék CoV-ban megjelent leírására érkezett. Ezek egy része azt bizonygatta, hogy mi milyen hülyék vagyunk, más részük kiegészítéseket küldött, harmadik részük pedig kérdéseket tett fel. Most ezekből csemegéztünk:

Dohrum csak 3-as szintű harcos, *Tod Uphill*-t az egyik számban 4-es, a másikban 5-ös szintűnek írtátok, valójában 4-es. A többi remélem jó (ezeket még nem támasztottam fel). A karakterek sorrendjét fel lehet cserélni; a karakter nevénél jobb click, ekkor elkezd villogni egy SWAPPING felirat, amig villog egy másik karakter nevénél megint jobb click, s már fel is vannak cserélve. A „porszívók" mindenütt lopnak, távolról érdemes őket kinyírni (egy *Fireball* elég nekik). A *Neutral Poison* nem hülyíti meg az ellenfeleket két okból (de lehet, hogy több lesz).

- nem ellenféire kell alkalmazni, hanem saját karakterre;
- nem „Elmebaj" hanem ellenméreg, olyan a hatása, mint a *Cure Poison*-nak.

Más. A 9. szint térképéről lemaradt, hogy a 3-as helyén *Chainmal* van. (1,2,4 a felsorolásban, 3-nál hiányoztál?)

Hoppá! Most élesztettem fel *Tyrriát*, ő tényleg 6-os szintű nálam is, viszont *Beohram* csak 7-es. Mégegyszer felélesztettem *Tod*-ot (most már több EP-je volt a karaktereimnek) és most 5-ös szintű. Mikor először éledt fel, akkor csak 4-es volt. Hogy van ez? Valószínűleg az eddig általunk összegyűjtött EP-ből ad a felélesztett karakter EP-jéhez. Ezért lehetnek különbségek.

A 10. szinten a C-vel jelölt folyosón a kapcsolók kapcsolgatásával el lehet tüntetni a teleportokat.

Az 5-ös szinten a 6-os gyűrűt feltéve valakinek az ujjára, a karakter eséskor nem sebesül meg. A 6-os szinten, ahol a 2-es követ jelzitek, abban a szobában is van gyűrű, de az nem produkál ilyeneket. Hoho! A 6-os szinten a G-vel jelzett terem feletti, miután leraktuk a dartjainkat, a kivezető folyosón egy keleti falmélyedésben találhatunk egy tőrt, és egy *„Adamantite Dart"*-ot. A játékot lehet billentyűzettel is irányítani: a karakter értékeinek beállításánál a kurzorgombokkal, illetve a labirintusban a kurzor gombokkal és a numerikus billentyűzettel.

Előre: '**8**' / hátra: '**5**' / jobbra: '**3**' / balra: '**4**' / ford. jobbra: '**9**' / ford. balra: '**7**'.

• TOTO, Kecskemét

- A 4. szinten az ajtókhoz (induló helyszínen) fölösleges elpazarolni a *Silver Key*-t, ugyanis a *Thief* álkulcsa jót tesz a zárszerkezetnek.
- Az 5. szinten A-val jelzett helyen lévő 3 ajtó közül 2-t is ki lehet nyitni álkulccsal, így a *Dwarven Key* is megmarad.
- A 10. szinten az 5-ös szobában nemcsak *Potion of Poison*, hanem *Wand* és 2 *Cleric Scroll* (*Cure Critical + Flame Blade*) is van. Ezek is a falon lévő rekeszekben találhatók.
- A 9. szinten a G-től DK-re lévő szobában találunk egy *Mage Scroll of Stoneskin*-t.
- A játék feltörésével kapcsolatban: az Elsősegélyben leírt törés nem működik, ugyanis nem megy tovább **ENTER**-re. Megoldás: pl. a szavak helyét feltöltjük '**A**' karakterekkel, és azonos távolságra (6 byte-onként) 00-t írunk. Így fog kinézni: AAAAA_AAAAA... ('_'=00) Ezzel a módszerrel bármi beírható, és akkor a beírt szóra (jelen esetben AAAAA-ra) megy tovább a létránál. Egyébként a kódot a 6-ról 7. szintre levezető lépcsőnél is kéri. Ott is ugyanez (AAAAA) a kód.

• Pálinkás László, Monorierdő

- A *ranger*-t nem szokás „cserkész"-nek fordítani vándor vadász vagy erdőjáró helyett.
- A *cleric* pedig végképp nem varázsló, hanem pap vagy szerzetes...
- Volt egy ilyen szövegetek: *„A cleric és mage, a szintjükhöz képest eggyel alacsonyabb szinthez tartozó varázslatokat alkalmazhatják"*. Na, hát ez egy marhaság. 2. szintű varázslatot 3., 3. szintűt 5., 4. szintűt 7., 5. szintűt 9. szinten kap a karakter.
- Another marhaság: *„Szintugrás után az elért szintekhez tartozó varázslatokból eggyel többet memorizálhat a karakter"*. Na, ha ez így lenne, akkor pl. egy 10. szintű *mage* 9 db 1. szintű *spell*-t memorizálhatna (meg 8 db 2 szintűt, 7 db 3-at, 6 db negyediket stb.). A valóságban erre a „memorizálható varázslatok száma" bulira egy szép kis táblázat volna, és így az említett 10. szintű mágus 4 első, 4 második, 3 harmadik, 2 negyedik és 1 ötödik szintű *spell*-t memorizálhat. (Hacsak nem specialista, de ezt most hagyjuk...)
- Azt írtátok, a HP szintlépéskor 3-6-tal növekszik. Valójában: a mágusnak: 1-4-gyel, tolvajnak: 1-6-tal, papnak: 1-8-cal, fegyverforgatónak (harcos — ranger — lovag): 1-10-zel. Ha az egészség tulajdonságot 18-ra tuningoltuk, ehhez hozzájön még +2, fegyverforgatóknál +4.
- A *„spitaur"*-t valójában *drider*-nek hívják.
- A *„turn undead"* nem varázslat, hanem a pap szent szimbólumának az a kellemes tulajdonsága, hogy az élőhalottak teljesen allergiásak rá, és ha meglátják, villámgyorsan rugalmas elszaladó hadműveleteket hajtanak végre.
- A *Bless* varázslatnál nem arról van szó, hogy nehezebben találnak el minket, hanem, hogy mi könnyebben az ellenfelet (AD&D-ül ezt úgy mondják, hogy kapunk +1 T0HIT-et és mentődobást)
- A *Cure/Cause Light Wounds* nem 5-10 és nem is 5-12 HP-t gyógyít/sebez, hanem 1-8-at. (A *Healing Potion* is ennyit, nem 5-12-t)
- Az *Aid spell* nem 5 HP-t ad, hanem 1-8-at.
- A *Flame Blade*-del nem 10-15 HP-t, hanem csak 5-8-at (élőhalottak ellen még +2-t) meg lehet sebezni.
- A *Fireball* sebzése 5D6, de van ellene felező. Ez emberi nyelvre lefordítva a következőt jelenti: a sebzés 5-30 HP, kellemetlenebb esetben csak 3-15.
- Az *Extra Healing Potion* nem 10-20 HP-t gyógyít, hanem 6-27-et.

• Hancu©®™ from Vác City

- 6. szint: Egy fontos dolog kimaradt a fekete köpenyes figura beszédéből: az, hogy a *Wand of Silvias* a törpéknél van. Az elzárt részen találjuk a *Stone Ring*-et!
- 7. szint: A 01-es ajtók (*Golden*) *Key* segítségével nyílnak, csak az elzárt részen lévő nyílik *Drow Key* segítségével. Ha a C-vel jelölt gödörnél leesünk, a 8. szint egy olyan termébe jutunk, ami csak belülről nyitható. Itt egy egyirányú teleport is van, ami a K-val jelölt helyre rak.
- 8. szint: Az F mellett levő 11-es kincs nem egy gyűrű, hanem egy *Drow Boots*.
- 9. szint: A G-vel jelölt folyosótól délre két fekete kavicsot szerezhetünk; A 7-es számú kincstől délre lévő szobában tárgy rekeszbe + gomb = illúziófal ki. D2-vel jelölt ajtók egyike sem nyílik *Ruby Key* segítségével: az elzárt részen lévő elzárt területen.
- 10. szint: Az 5-ös számú kincstől délre *Cure Critical + Flamm Blade Scroll* van. A 11 és 12 számú kincs között gödört találunk. Itt lehet bejutni a 11. szintre.
- A 10. szinttől kezdve kissé nehézkes észrevenni a kis kapcsolókat. Ilyenkor kapcsoljuk ke az egeret és keresgéljünk az '**M**' billentyűvel (a kurzorbillentyűkkel mozoghatunk).
- A *„Lightning Bolt"* és a *„Flame Arrow"* esetében nem mindegy, hogy a varázsló a bal, vagy a jobb oldali sorban áll, ezek a varázslatok a képernyőnek azon a részén repülnek, ahol a varázsló áll.

• JOHNNY: Endreffy János, Nyíregyháza

Mindenféle

NEWS

- Van olyan PLUS/4-es csapat, melynek három tagja csajszi! WOW! Emberek! Hozzá kell még tennem, hogy van egy kedves kis programjuk, a **NIBBLY'92**, ez egy mászkálós game, C64-ről. Egy hernyóval kell szenvednünk. COOL GFX!
- *PROKY* maestro egy programot írogat, illetve konvertál, a cím talán egyeseknek ismerős, **OVERLOAD**, egy C64-es logikai stuff! Hozzá kell tennem, hogy a zenéje és az effektjei SID-kártyásak, erre még rátérek!
- **LOGO**. Ez a név ismerős mind AMIGA, mind C64 tulajdonosoknak. NOS, lesz +4-es program is, digitalizált nénikkel és szuper zenével, a címe: **LOGY**.
- *RACHY* elkészítette a **LLOYD GAME** c. puzzle game-t, számokat és képeket kell kirakni benne és szép és jó és érdemes megszerezni!
- Elkészült a **MAGICPAINT+++**! *PROKY/SEX & SPIRIT* műve, COOOOOOL!
- Készül az **ART STUDIO**, *CSORY* készíti a **DRAGONWARS** mellett!
- Most pedig egy pár INFO a **SID** kártyáról. Gondolom ismerős a SID-chip neve, akinek nem, annak megsúgom, hogy ez a C64 hang-IC-yeah! Magyarul nincsen többé kőcsögdudahang, ahogyan egy értelmiségi egyén mondta a CoV-ban, hanem az utólérhetetlenéscsodálatosésszépmegjószupermegagigacoooooollllll ! gép effektjei szépen le lesznek pipálva, mivel a PLUS/4 hangja MELLETT lesz még a 3 szólam, négy hullámformával és ADSR generátorral, meg minden mással, amit a 64 tud! Erre szép példa *PROKY* készülő logikai játéka, az **OVERLOAD**. Mondjuk a mostani **SID**-kártya még nem egészen tökéletes, de nemsokára érkeznek a teljesen kidolgozott példányok. Egy példányt tapasztaltam PROKY-nál, kifejezetten KEWL, előreláthatólag ára max. 2500,- Ft lesz, de hát 5 normál és 6 digi szólamért! A kártya természetesen programokkal együtt jelenik majd meg (**TCFS**, etc).
- *CSORY* másik logikai játéka, a **TURN IT**, ez magyarul a **MEMORY** játék...
- Az *ADVENTURE BUILDING SYSTEM* demójátéka az **ADVINMAN**, hat színhely van benne, egy aranyrudat kell kihozni a barlangból. A képek nincsenek túl szépen megrajzolva, de látszik, hogy nagyon ász a szerkesztő!
- Két régebbi de érdekes szöveges játékról adnék hírt, mindkettőt *LAVINA* maestro írta meg, címük Térvihar és X-Bázis. Háááááát, érdekesek...
- Hmmmm... érdekes dolog pottyant a lábam elé, erről még nem adtam hírt, ez a **MAGNET-X** [*EVS*] c. games, igen érdekes. Egy pálcikával kell megadott időn belül megérinteni a sötét vagy világos órákat, mivel két vége sötét, illetve világos, ebből adódik a játék lényege is (megfelelő oldal/megfelelő óra). A pálcikát a FIRE+irányba mozgathatjuk! El lehet vele lenni.
- **SHIT**. No,ez nem az *EVS* féle **S.H.I.T** játék (ez a NEVE, nem a minősége!), hanem *TRP* műve a letűnt *220 VOLT TEAM*-ből! A játék elég jól néz ki, a grafika szép. Az intro után nyomjuk meg az '**F1**'-et! Mehet a játék, a 'C=' billentyűvel ugrálhatjuk át a gödröket, különben a pokolba kerülünk és... ez a rész cenzúrázva van, tehát PRESS SPACE! Ennyi lenne, + ha megnyomjuk a RESET-et (nálam ez volt a legelső), akkor kiderül a nagy hír, hogy a *220 VOLT* átvonult PC-re, DE a C= PLUS4 a legjobb, legCOOL!-abb 8 bites gép, meg ilyesmik. Ezzel egyetértek, az átvonulással is, mármint hogy a PC a jelen. YA! Tehát a játék tényleg SHIT, pedig szép! EZ VAN.
- **NEST OF FLEAS** [*TBSO*]. Ilyen kidolgozású ADVENTURE-rel még NEM találkoztam PLUS/4-en! Egy kutya szerepében vagyunk, a kerettörténetet MINDENKI legyen szíves kivenni a játék elején lévő történetből, a gazdánk beszélget velünk, olyan képregénystílusban van megkreálva. Nnnna, a játék egész különös módon menüvezérelt, könnyű a kezelése, tehát szerezzétek meg!

- **JAHNY of Jahny Crew©®™, Budapest**



Plus/4 elsősegély

THE POWER: Ehhez a játékhoz nem árt pár LEVEL-CODE: 1-NEWTON / 2-FREEZE / 3-GALVAN / 4-THOMMI / 5-INDIG[C=+Z] / 6-INSIDE / 7-KNIGHT / 8-NOBODY / 9-SLOWLY / 10-TARGET / 11-AMZING / 12-VODOOH / 13-ROLLER / 14-JUNGLE / 15-VACUUM / 16-VISUAL / 17-COWBOY / 18-EUROPE / 19-LAUNCH.

CLOUD KINGDOMS: 1-LAMENESS / 2-MACEDON / 3-JASON / 4-THOMMY 5-IGNITOR / 6-MALENTE / 7-ADRIENNE / 8-PIGEON / 9-NUKIEMAN / 10-ALBAMA / 11-MISKOLC / 12-WOHNUNG. A kódokat (természetesen) a HIGH-SCORES listájába kell bepötyögni!

ELITE: Betöltés után <MONITOR>.
A 3636 JMP $8004
<X>
<RUN>
A képnél <SPACE>
A „Password:"-nél a ':' után egy helyet hagyjunk ki, RÖGTÖN A ':' után!!! Ha ez megvan, akkor <RETURN>. Ezután:
>07F8 80
>9203 00 00
>921D D0 00
>2627 EE FF FF FF FF (Az első 4 a pénz, az utolsó a Fuel)
>262E 97 97 97 97 (Military Laser minden oldalra)
>2646 01 01 01 01 01 01 01 01 (Az összes megvehető fegyver)
>264E 00 00 00 04 (04 = bombák)
>2666 00 (Harmless fokozat), 01 esetén (Competent), 97 esetén (ELITE)
>2634 26 01 01 01 01 01 01 01 01
>263C 01 01 01 01 01 01 01 01
>2644 01 01 (Large Cargo Bay + összes áru 1t.)

FIRMBASE: Alsó 6 sor kivételével ablakot kreálunk, majd két tömörítőt eltávolitunk:
>F13 00
G F00
>F42 4C 0A 80
G F13
Ezután $1010-nél leszedjük a tömörítőt:
>53B 00
G F30B
Azért, hogy lássunk is valamit, és örökéletnek:
>3950 AD
A gravitáció nevű kellemetlen ellenség megszüntetéséhez pedig:
>34A5 AD (de lehet, hogy fordítva)
G 3F60-nal indíthatunk.

MEGABLAZER: Biztosan mindenki ismeri már, hogy ha a HIGH-SCORE táblába név helyett azt írja be, hogy CHEAT THE I WANT, akkor a funkcióbillentyűkkel cheat-ekhez juthatunk. Ezek között azonban nem találunk örök ugrást. Megoldás: >103B 40 03
A 340 STA $FF3E : BRK
A 350 SEI : STA $FF3F : JMP $1080
G101C
>1466 4C 40 03
G350
>141A EA 0C
>355 00 14
>141F 40 03
G350
>355 FD 10
>13F8 4C 40 03
G350
Ha látni akarunk valamit, akkor most állítsuk a kurzort fehérre.
>1374 4C 00 13
>355 60 13
>1354 4C 40 03
Most kreáljunk ablakot a felső 12 sorba.
G350
>FFC 8D 3E FF 00
>355 2A 0E
G350
A 1195 JMP $800A
A 350 SEI : STA $FF3F : JMP $1000
G350
>10FA 4C 0A 80
G 1028
>40FA 00
G1600 : GF30B
És akkor az örök ugrás: >284B AD
Ez viszont kevés lenne, mivel helyenként nincs ugrás, ezért a biztonság kedvéért:
F 2700 277F 09
és indításnak: G2000.

MAJOR BLINK: POKE 4900,234 (örök idő)

STAR FORCE NOVA: POKE 6025,44 (örök energia)

DEFENDER OF THE CROWN 8.0: Amikor mi következünk, ne lépegessünk, hanem vegyünk katonákat! A gép ilyenkor területet foglal! Közelítsük meg az egyik földesúr várát, majd vegyünk újból katonákat. Ezek után várjunk, amíg a kiszemelt földesúr minél nagyobb területet foglal el, mi addig vegyünk katonákat, majd támadjunk! Ha sikerült elfoglalni, már van minimum 150 katonánk, meg egy jókora földterületünk. A többi földesúrnál is hasonlóképpen cselekedjünk!

- **Balázs Károly, Maglód / • Dobi László, Nyíregyháza / • Gerlicze Rafael, Nyíregyháza / • JAHNY of Jahny Crew©®™, Budapest / • Makai Gábor, Tóalmás**

Cloud Kingdoms

A játékot *TCFS* konvertálta át, másolásvédelemmel került forgalomba, egy másik játék, a **POWER** mellett. Ez egy egész lemezes játék, tehát 2 oldalas, utóbbi pedig 1 oldalas. A másolásvédelmet *OBSCURE/SLEEPWALKERS* törte meg. Egyébként az eredeti game C64-en 1 file-os... Szóval ez egy 12 pályás ügyességi játék, a cél a lasztival megtalálni egy másik lasztit, és kiszabadítani azt, mint mondjuk a BOBBY BEARING-ben. A pályák igen változatosak, a grafika kifejezetten COOL, a zene hangulatos. Egy hibát azért találtam, nálam lehet játszani bármelyik portról (JOY), de az ugrást CSAK a SHIFT megnyomásával érem el, ez idegesítő és zavaró! A kulcsokat a bezárt ajtók miatt kell felszedni, a továbbjutáshoz helyenként több lehetőség kínálkozik, s csak egy a jó, 75 pontért. Az energia egy doboz és rajta szív, természetesen megcsappant készletünket fedezhetjük vele és kapunk plusz 10 pontot. Sokszor nem tudunk átugrani egy villogó gyémántért (50 pont), vagy valamilyen stuffért, ilyenkor láthatunk egy festékesdobozt, ezt felszedve utat tudunk építeni, megadott ideig + 10 pont. Van amikor nem tudunk bejutni valhová, ilyenkor kell egy kis repülés, találhatunk egy szárnyat, nekimenve egy ideig repkedünk. Az órát felvéve kapunk + 10 pontot, persze másra is jó, na mire?! A 12 pályának külön neve van, a pályára jellemzően (CLOUD- CRYSTAL- FLYING- BOX- ICE- UNSEEN- ARROW- ISLAND- CORRIDOR- FIRE- GHOST- PRISON KINGDOM), néhány falnak nem mehetünk neki, mert azonnali életvesztéssel jár, szintén vigyázni kell arra is, ha belepottyanunk az űrbe. Mindenféle változatos mozgó bizgentyűk szívják le energiánkat, sőt, helyenként (pl. GHOST, PRISON KINGDOM) rögtön meghalunk... van ahol a talaj érintése (FIRE KINGDOM) is energiavesztéssel jár. Ezenkívül van csúszós talaj (pl. CLOUD, ICE KINGDOM) és van ahol nyilak vezérelnek, sokszor pont bele a biztos kipurcanásba, ilyenkor gyorsnak kell lenni. Tehát bőven van izgalom, nem könnyű eljutni a végéig!!!

• **JAHNY of Jahny Crew©®™, Budapest**

LASER SQUAD *(kiegészítés az előzőekben megjelent leíráshoz)*

Nnna, ez egy kiegészítés lenne, a játék *PARADISE VALLEY* c. partjához (csak szép magyarosan!). Legelőször IS köszönöm a segítséget **Koós Miklós** balatonvilágosi olvasónak! THANX, bár a feladatot SIKERREL teljesítettem, midőn egy kamikaze módszerrel kirohantam jobbra, szinte tök véletlenül, szerencsémre CORPORAL HANSEN-nel léptem oda, akinél a titkos terv volt! Szóval a játék lényege megvolt, de legalább TUDOM, hogy mire LEHETNE használnom a kulcsot — ugyanis azt hiszem PLUS/4-en NEM LEHET használni. Ld. előző leírás, amikor meg lett említve, hogy a BLUE KEY segítségével NEM TUDTAM KINYITNI azt a páncélajtót, ami a két fegyverekkel megrakott ládát rejti. Az alsó részen meg üresek a ládák... lehet, hogy az én verzióm a rossz [SO!, az EREDETI játék van nálam!]?! Akkor kezdjünk neki az alapállapotban kezdőknek írt, a LEVEL 1 nehézségi szintű kedves kis *PARADISE VALLEY*-nak
A FELADAT: Hét emberünkkel, és a hozzánk csatlakozó *HANSEN* kapitánnyal, akinél a titkos terv (*SECURITY DEVICE*) van átjussunk a dzsungel övezte völgyön, a játéktér jobb szélére (csapatunkat a bal szélre rakhatjuk). Ez kissé kitolás a játék készítőinek a részéről, ugyanis nem éppen szembetűnő célpont! A völgyet ellepték az idegen életformák, magában a völgyben, a felszínen édes, drága mosolygó ámde nemtetszésüket lágy köpésadaggal kifejező békákkal találkozhatunk, a program egyszerűen *VENEMOUS SPLURGE* néven emlegeti őket. Lényeges dolog, hogy a köpések pontosak, de ezek az adagok halálosak, párszor eltalálnak akár a legjobb pajzsban IS, és ANNYI. Ezek a kis édesek a jobb szélről indulnak, és ha nem sietünk, igen gyorsan elindulnak a baloldal felé (CSAK ha csigák vagyunk)! A dologhoz tartozik az is, hogy képesek elrejtőzni(!) az alnövényzetben, így pl. a patak partja mentén néha érthet kellemes meglepetés egy különös véletlen folyamán két lépésre felbukkanó vidám lény képében. YA!, hogy KI NE FELEJTSEM, mi ugyebár a jobb oldalra tartunk, a patak túlpartján, na, itt 2-3 helyen termelődnek újra a drágák, ezeket a pontokat AZT HISZEM NEM ADOM MEG, had' élvezze mindenki, amikor a pacákjai durva arccal, kissé leronygyolódva, sült páncélban megérkeznek a végső cél felé, és éppen háttal állnak egy ilyen csomópont mellet (a FIRE-térképen tényleg csomó pont fog megjelenni, békucikat jelképezve!!!). Hogy jobban élvezzük a helyzetet, még van ugyebár egy labirintus is (NEM éppen az, hülye, aki eltéved). Nnna, ide a bejövetel egyszerű, úgy történik... WOW! VEDD MEG A CoV #29-30. számot, TE KIS HUNCUT! Szóval ha bejöttünk, akkor itt kéne kinyitni a ládákat, az én EREDETI verziómban ez CSAK feltételes mód, ide MAXIMUM két emberünket küldjük, egy-egy jobb fegyverrel és gránátokal, a fegyvernél vigyázzunk, hogy NE mind a kettő MS AUTO-CANNON-t kapjon, mert nem olyan nagy a tér, és könnyen pofánvernek a repeszdarabok! Tehát a labirintusban vannak a SECTOID-ok, összesen kettő, mondjuk hogy „üregerek". Nem termelődnek újra, páncéljuk viszonylag erős, de nem olyan erős a fegyverük, tehát irtsuk le őket... a két ember meg bent reked, nem is érdemes velük foglalkozni. A lények harmadik típusa öntet a tortára, ezek amolyan medveszerű dögök, a vizekben (patak és a földalatti járatokat elválasztó mesterséges kis tó) vannak, és elcsócsálják az embereket. A szokásukat LEVEL 1. szinten nem tartják meg, mivel ott nincsnek (nincs kijelezve a mozgásuk, amikor az ellenfél lép)! Nem tudom, nem szórakoztam sokat a játékkal, nálam ilyen nem támadott meg, úgy vagyok vele, mint a kulccsal. A létezésükről onnan tudok, hogy egyszer kipróbáltam a két játékos verziót a haverommal. A megoldás mindenesetre egyszerű, két ember elmegy SECTOID-okat írtani, a többiek szépen elgyalogolnak a patakpartig, s kissé lehetőleg fentről elindulnak a másik oldalra (ahol van egy kis sziget), szépen közrefogva, mind a négy irányból védve (hátulról NEM KELL, csak féloldalt) CORPORAL HANSEN-t, vagy azt, akinél a titkos STUFF van. Lépésenként (+ ACTION POINTS kellenek a kapáslövéshe, ezért CSAK egy lépést tegyünk!) jussunk el a bal oldalig, egy MK-I.-gyel felszerelt kommandós irtsa le a növégyzetet elölről, és akkor szépen pottyantsuk a kapitányt a jobb szélre. POTTY!, VICTORY's LASER SQUAD... etc. Fegyverzetről már volt szó (CoV), de aki eddig eljut, annak már mindegy!
...és egy másik kiegészítés a *THE CYBER HORDES* c. parthoz. Szinte hihetetlen, de SOKAN! írtak, hogy „*...valahogy nem értik a dolgot...*". NOS, nehogy már KOMOLYAN vegyétek, hogy NEM KELL páncél! Az igaz, hogy SZINTE tényleg díszítő szerepe van, de CSAK EGY ESETBEN tök mindegy, ha BATTLE DROID megy nekünk, a BLASTER nevezetű fegyverével (kb. mint egy tuningolt MS. AUTO CANNON hozzámixelve egy rakétavetőt.)! A többi robot ellen VISZONT KELL — az erősebb CYBER DROID is lead egypár lövést egy 3-4-es páncélhoz, hiába van TERMINATOR fegyvere, és a PATROL DROID abszolúte nem nagy szám a ZEEKER csúzlijával (azért nem valami pontatlan a drága!). Tehát ez utóbbiakkal nem lesz komoly gondja a LASER SQUAD-on harcedzetteknek, de a BATTLE kemény falat. Ezt már akkor is láthatjuk, amikor a gép megmutatja, hogy miként lövi szét a központi erőműveket (kocka alakú bigyók — ezeket hivatottunk megvédeni, ha az összeset kilőtték, akkor vége a játéknak), ugyanis két lépésről is vígan belelő és elvezi a detonációt — egy ilyen robbanás simán kipusztít viszonylag messze álló katonákat és sokszor még a robotokat is (igen, elég gyakran követik más robotok, s ha kilő egy ilyet...)! A vele való csatározgatások közben lekértem az adatait, nem értettem, hogy már min. 20 MS. AUTO CANNON lövést kapott, ezenkívül vagy 40-50 sorozatot az MK-I segítségével, ment még pár gránát — szóval elölről 100-as páncél védi, amit NEM LEHET átvinni, SEHOGY SEM — az értéke állandó! Oldalról SZINTE ugyanez a helyzet, itt „csupán" 80-as a védelme... hát, ez se egy gyenge pont. A megoldás a hátulsó, 45-ös pajzs macerálása, ez — ha belegondolunk — nem olyan erős! Probléma már csak az lehet, hogy hogyan lehetne a hátába kerülni, ugyanis arra nagyon ügyel, hogy ezt ne tegyük meg vele. A taktikát a Mt. Olvasóra bízom, hiszen eddig MINDEN pályán elég bő segítséget adtam. Azért segítségként elmondom, hogy érdemes a JOBB felső sarokban, ahol két központi reaktor van, elhelyezkedni... ideális, sok búvóhellyel teli place, és van ott valahol ugyebár 2 oxigén- és egy üzemanyagtartály, talán segítenek a páncél lesegítésében, NEM?! Természetesen mindenki kiválaszthatja a Neki szimpatikus reaktort — úgyis mindegyiket meglátogatja a robot. YA!, ugyebár győzelem négy robot esetében, egy BATTLE kilövése után rögtön jön a következő ugyanolyan droid, ugyanígy a többi robotnál is! — EZ már csak ilyen kis kedves játék! Több segítséget nem adok, ám ha MEGINT KAPOK pár kiló LEVELET, akkor...

• **JAHNY of Jahny Crew©®™, Budapest**

Egy kis rutin a végére

Most pedig egy kis programozási technikácska. BIZTOSAN SOKAN fognak örülni egy kis trükknek, amivel le lehet kapni pár védelmet. A gépi kódú lista valahogy így néz ki — a monitorba kell be gépelni, $05F0 helyre, ha nincs 3-PLUS-1-ed (beépített PLUS/4-es szövegszerkesztő rutinjai, etc.) és $0700 helyre, ha van. Nos, nekem most éppen 1 ronda kis tuningolt C-16-os van a birtokomban, tehát én a $05F0-tól írom:

```
.05F0 SEI
.05F1 LDA #$F6
.05F3 STA $0314
.05F6 LDA #$FF
.05F8 STA $0315
.05FB JMP $ [a program indítási címe]
```

Ezután G05F0, és nyomjuk meg a RUN/STOP-ot! Egy idő után nagy általánosságban RESET-ben lesz részünk, mivel a coder utáni packerben bennemaradt a CLI. Ezután már CSAK az indítási címet kell megkeresni, és kész!

• **JAHNY of Jahny Crew©®™, Budapest**

ELSŐSEGÉLY



A CoV 31-ben az **MM3** leírás végén már megfenyegettünk benneteket, hogy pihentetésképpen megadjuk a kódkérésekre az egyes válaszokat (mindez természetesen a PC verzióra vonatkozik): GREYWIND: CIRCLE / BLACKWIND: TEN / BLOOD REIGN: OGRE, NORTIC / WHITESHIELD: JOAPART, SMELLO / DRAGONTOOTH: 11, 20000 / SLITHERCULT STRONGHOLD: EPSILON / ARACHNOID CAVERN: 20301 / DARK WARRIOR'S KEEP: 314 / CATHEDRAL OF CARNAGE: JVC / CATHEDRAL MOOSE: WEEDS / HALL OF INSANITY: TEARS, BLINK, EYES / INIT SEQ: 231 / INIT SEQ: 645 / ALPHA SEC: WARP / BETA SEC: SUBLEVEL / MAIN SEC: PRIMARY / CENTRAL CONTR SEC: CREATORS / DARKNESS, CHAIN, CHAIR, MIRROR, ECHO, TOMORROW, ICICLE, SECRET.

Mészáros Imre Szentesen minden idejét Amigájának szenteli. Kedvence a **COLORADO** (*SILMARILS*), melyhez most részletes berheléssel szolgál:

Úgyis régen volt az újságban file-berhelés (persze lehetséges, hogy már régen nem vettem CoV-ot. Eme hiányt pótlandó, ÍME! NOTE: a dolog csak a **MAD**-féle AMIGA-verzión lett kipróbálva!

A játék az újrakezdést a TAB. FIC, az utoljára kimentett állást a SOS. FIC nevű file-ban tárolja. Szerkezetük nagyon hasonló, így mindkettőre igazak az alábbiak: (a kezdőbyte-ot elsőnek vettem, nem nulladiknak)

DEC

2. byte — erőnléti érték
4. byte — puskalövések száma
436. byte — innen kezdődnek a nálunk lévő, ill. fellelhető tárgyak kódjai, egymástól 2 WORD-dal elválasztva.

Ezek a következők:

(HEX)

00 — itt momentán nincs semmi;
01 — pusska;
02 — fejsze;
03 — kés;
04 — puskaporos hordó;
05 — békepipa;
06 — PAPOOSE (kisgyermek/csecsemő);
07 — „ezüst" töltény;
08 — bátorság medálja;
09 — öklömnyi nagyságú arany;
OA-OF — gránát;
... állatbőr, nyaklánc;
25 — aranyrög;
26-29 — tekercsek;

Eme verzió különlegessége az, hogy tömör francia nyelven szól hozzánk, legalábbis alapállapotban. A lényeg a tekercsekben található, ímhol a nyersfordítás: (tudom, kicsit távirat-szerű a stílusa, de ilyen az eredeti is).

1.) A halál közelében, az utolsó hídon...
Csak az ezüst tölténnyel pusztíthatod el a SZELLEM őrzőjét.
2.) A hegyi sas (?) elrabolta a gyermekem...
Hozd vissza őt!.... Cheyenne testvéred várni fog....
3.) Egy kőomlás eltorlaszolja az északi bejáratot, a nagy keresztnél...
Visszamegyek ST LOUS-ba egy hordó puskaporért..
JOE
4.) A halál szelleme csak akkor ismer fel fiaként, ha viseled a bátorság medálját...

A **MAD** verzió másik egzotikuma az, hogy a játék során — három helyen — bizonyos oldal, bizonyos sorának, bizonyos szavára (ismerős?) utal. Egyedülálló lehetőségünk van arra, hogy eltávolítsuk a védelmet:

- Töltsük be valamilyen diskmonitorba (pl. *DISKMON PROFESSIONAL 1.2.*) a **MAIN. CO** nevű file-t. Hosszan listázva rengeteg file-név van felsorolva egymás után, ezekből nekünk csak a **BOUCUER AO*** az érdekes, ugyanis ő a felelős a kérdezősködésért. Letörölni, üres file-ként definiálni tilos!
- Minden file-név előtt egy valamiféle sorrendet, prioritást jelző szám van. A **BOUCLIER.AO** előtt a 28. Ha ezt átjavítjuk 21-re, a gép figyelmen kívül hagyja, tehát be sem tölti a védelmet. 3 ponton kell korrekciót végezni: valahol a decimális 903., 1032., 7598. byte-ok körül.

Mondok valami meglepőt: játsszátok végig a játékot, főleg az infók után — érdemes!

Varga Viktor, Miskolcról az **AUF WIEDERSEHEN MONTY** C64-es változatához küldött egy kis segítséget: Ha lenyomjuk a **'RUN/STOP'**-ot, akkor megjelenik egy menü:

JESUS MODE — örökélet;
FAST MODE — az ellenfelek gyorsabban mozognak;
FREEZE MODE — az ellenfelek fagyasztása;
HAMMER COLLOSION — a kalapács ütközés;
ENEMY COLLOSION — ellenséggel való ütközés;
Tűzgombra ki/bekapcsolhatjuk!
Kilépés: **EXIT MENU**

Ha játék közben a **'SHIFT'**-et megnyomjuk, onnantól kezdve a fehér színű RAP-elős sünit irányítjuk. Visszatérés a szürkéhez a **'RUN/STOP'**-pal lehetséges. A játék újraindítása: **'SHIFT'+'RUN/STOP'**!

Nemes Raymond (From STRIDER of Gods), Nagykanizsán híres kártyás. Most a **COVER GIRL STRIP POKER**-ben szerzett tapasztalatait osztja meg velünk: Ha mindenhol csak az endképet akarjuk megnézni, akkor reset-eljünk, miután megkaptuk a lapunkat, majd írjuk be: POKE 13576,251: SYS 6656. Ilyenkor mindig a vesztes nyeri meg az egész játékot, tehát vigyázzunk, nehogy nyerjünk. Az a legegyszerűbb, ha újraindítás után 4-essel dobjuk a lapokat, és már láthatjuk is az enseqence-t!

Azoknak, akik a közbenső képeket is látni akarják: RESET (vagy FREEZE), majd

POKE 13830,x — játékos pénzének 1.számjegye (ajánlott: 255)
POKE 13831,x — játékos pénzének 2.számjegye (ajánlott: 255)
POKE 13832,x — játékos pénzének 3.számjegye (ajánlott: 255)
POKE 13833,x — játékos pénzének 4.számjegye (ajánlott: 255)
POKE 13834,x — játékos pénzének 5.számjegye (ajánlott: 255)
POKE 14076,x — lány pénzének 1.számjegye (ajánlott: 0)
POKE 14077,x — lány pénzének 2.számjegye (ajánlott: 0)
POKE 14078,x — lány pénzének 3.számjegye (ajánlott: 0)
POKE 14079,x — lány pénzének 4.számjegye (ajánlott: 0)
POKE 14080,x — lány pénzének 5.számjegye (ajánlott: 0)
POKE 13584,x — a tét 1.számjegye (ajánlott: nyerésnél 255, vesztésnél 0)
POKE 13585,x — a tét 2.számjegye (ajánlott: nyerésnél 255, vesztésnél 0)
POKE 13586,x — a tét 3.számjegye (ajánlott: nyerésnél 255, vesztésnél 0)
POKE 13587,x — a tét 4.számjegye (ajánlott: nyerésnél 255, vesztésnél 0)
POKE 13588,x — a tét 5.számjegye (ajánlott: nyerésnél 255, vesztésnél 0)

Stratégia: RESET, majd a player money-t átírjuk 255-re, a tétet 0-ra, a csaj pénzét is 0-ra, SYS 6656, !4!, majd ismét RESET! A tétet és a csaj pénzét ismét 0-ra! SYS 6656, !4!, ekkor levesz egy ruhadarabot. Ismételgessük az egészet. A player money-t már nem kell bántani, így is elég sok. A többit mindig kétszer kell mahinálni, hogy vetkőzzön. Jobb a freeze...

A nagyfokú **PIRATES!** mánia soha sem fog véget érni. Most **Szigethy András** (PIGMY), Zalaegerszegről ad némi tipphalmazt: A kimentett játékállás (SAVEGAME) 7. blockja sok érdekes dolog átállítását eredményezheti: 18/19. byte — saját pénz (x10); 21. byte — föld (x50); 29.byte — spanish státusz; 30.byte — english státusz; 31.byte — french státusz; 32.byte — dutch státusz. (**Státusz kódok**: 0 — LETTER... ; 1 — ENSIGN; 2 — CAPTAIN; 3 — MAJOR; 4 — COLONEL; 5 — ADMIRAL; 6 — BARON; 7 — COUNT; 8 — MARQUIS; 9 — DUKE); 51/52.byte — legénység; 53.byte — ágyú (db); 54/55/56.byte — pénz; 57.byte — kaja (t); 58.byte — áru (t); 59.byte — HIDES/ SUGAR/TOBACCO (t); 62.byte — hajók súlya (x10); 63.byte — hajók száma; 68-75. byte — hajók típusai; **Hajótípusok**: 0 — PINNACE (20 t); 1 — SLOOP (40 t); 2 — BARQUE (50 t); 3 — CARGO FLUYT (80 t); 4 — MERCANTMAN (100 t); 5 — FRIGATE (120 t); 6 — WAR GALLEON (140 t); 7 — GALLEON 9160 t); 96.byte-tól — név;

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1993. március 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	**40.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	**22.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	**13.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	**8.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	**5.000,-**

Belső oldalak:

1/1 oldal	**30.000,-**
1/2 oldal	**17.000,-**
1/4 oldal	**10.000,-**
1/8 oldal	**6.000,-**
1/16 oldal	**4.000,-**

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén **10 %**
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén **20 %**
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén **30 %**

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj **10 %**-át pluszban felszámítjuk.

Amennyiben érdekli ajánlatunk, keressen fel bennünket a COM-WARE Kft, 1519 Bp., Pf.: 363. címen, közületi hirdetési ügyben hétköznapokon 10-14 óra között hívhatja a 188-33-01 telefonszámot.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE (Érvényes 1993. március 16-tól):

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• C64 játék- és felhasználói programok lemezen. ADÁS-VÉTEL-CSERE. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Több ezernyi cool program a kínálat! **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

• C64-es programok lemezre, kazettára eladók. **Balogh Gábor**, Maroslele, Dózsa György u.37. 6321

• 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel: (06-93) 18-481

• C64-es lemezesek figyelem! 1992/93-as programok olcsón kaphatók csak 25,- Ft-ért. Válaszborítékért lista. A lista és a játékok elküldéséhez szükséges postaköltséget a megrendelő fizeti. **Klimó Krisztián**, Gyomaendrőd, Botond u. 2/1. 5500. Tel.: (06-67) 86-625.

• C64-re felhasználói- és játékprogramok cseréje. Megvan pl.: F-15 Tomcat, + manager, stratégiai, sport és sok jó program. **Szabó László**, Hajdúböszörmény, Győrössy kert 14. 1/5. 4220

• C64 magnósok. Utántöltős programok 70,- Ft-ért megrendelhetők. Aki 10 utántöltős programot rendel, 12-őt kap. Válaszborítékra listát küldök! Cím: Nyeste János, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-64.

• C64-re lemezen új, színvonalas programok nagy választékban kaphatók. Érdeklődni: **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242, FAX: (06-66) 327-040.

• C64-es programok cseréje. 700 db. progim van. Ha írsz, listát feltétlen küldj! Válasz - borítékért, én is küldök! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

• C64 magnósok! Széles körű utántöltős programcsere! Csereálap: 210 db. Nevem, címem és telefonszámom: **Horváth Lajos** alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

Hello emberek! Stratégiai programok, szimulátorok nagy választékban C64-en! (17 féle stratégiai programmal rendelkezem.) Eladni illetve cserélni szeretnék! **Illés Krisztián**, Letenye, Béle u. 12/A. 8868

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a február 5-i sorsolás 2 nyertese: Kármán Tamás, Eger; és Medovarszki János, Békéscsaba. **Horváth Lajos** alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között május 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos** alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

64 hardware

• Datasette másolómodul 530,- Ft-ért megrendelhető. **Tóth Attila**, Tapolca, Egry u. 66. 8300 (M[C] Troti Soft)

• Eladó egy C64 számítógép + meghajtó + 1 PHILIPS monochrome computer monitor + SEIKOSHA SP-180 VC printer + néhány lemez (pont 11) — 38.000,- Ft. Címem: **Tuskó Sándor**, Vác, Hattyú utca 51. III/8. 2600

• YEEEEE... Hát én is erre a sorsra juttatom hűséges gépemet. Eladó egy C64/II. (fél éves) + 1541/II. drive + 1531 datasette + cartridge (minden, ami király, rajta van) + reset + lemezhegyek (150) + lemeztartó + 10 kazetta + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 99.999,- Ft. Alkudni akár 50-60 ezret is lehet! Na, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargont. Isten nyugosztalja a ketyerémet. Címem: **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720

• ANYAGI OKOK MIATT SÜRGŐSEN ELADÓ egy C64/II. + új 1541/II. + 2 db. joystick + újságok, könyvek + 100 db. lemez (új programokkal) + monitor (fekete-fehér). Az ára: 27.000 — 32.000 Ft között. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János út 4. 1/2. 7400. Tel.: (06-82) 14-238.

• **Eladó C64, 1541 drive, magnó, 10 db. 60 perces kazetta, 100 db. lemez egész lemezes programokkal, gyorstöltő cartridge, 2 joystick egyben 31.000,- Ft-ért. Bomba üzlet!!!! Jakab Attila, Budapest, XX. Dunapataj u. 9. 1209**

• SÜRGŐSEN!!! Eladó megkímélt állapotban egy C64/II. + BLUE CHIP drive + magnó + nyomtató + monitor + kazetták szuper új és régebbi programokkal (40 db.) + lemezek szintén új és régebbi programokkal (kb. 40 db.) + 2 db. mikrokapcsolós joystick + szakirodalmak alapfoktól-felsőfokig. Az egész értéke kb. 41.500,- Ft. De elengedek belőle 7.000,- Ft-ot, azaz: 34.500,- Ft. Jelentkezz, megéri! Érdeklődni levélben, vagy személyesen: **Komáromi Nándor**, Pannonhalma, Ságvári út 19. 9090

• Eladó: C64 + 1541/II. floppy drive + monitor + magnó + 60 lemez + 30 kazetta + 1 joy + 2 cartridge, vagy Amigára cserélem, 10.000,- Ft ráfizetéssel. Sürgős!!! Cím: **Mittweg Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700.

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer Forint. Valamint 5.25" külső drive, video- és hangdigitalizáló eladó. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Programcsere AMIGÁ-n! Keresek RPG-ket, pl. Death Knights of Krynn, Wizardry-k stb. Megvan: SSI RPG-k, Fate Gates of Dawn stb. AMIGA gépi kódú szakirodalom érdekel! **Nagy Zsolt**, Derecske, Erkel Ferenc u.33. 4130

ELADÓ! Alig használt Amiga 500, 1 MB ram memóriakijelzővel, RF-modulátor. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni lehet: 148-7832 (**Szabó Tamás**, Bp.)

• Eladó: Amiga 500 (V1.3 német) 1 MB-ra bővítve + TV-modulátor + mikrokapcsolós joy. + 30 lemez. Ár: 43.000,- Ft. Cím: **Tóth Albert**, Szekszárd, Cserhát u. 2/E. 7100. Tel.: (06-74) 17-883.

• Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném, ráfizetéssel is! **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377, Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk.II. + 100 lemez + összes magyar AM+ 576 KByte. Mindez: 42.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy jó állapotú AMIGA 500, TV modulátor, TELMEX memóriabővítő, joy, egér, 130 lemez programokkal, disc-boxok + + + ajándék 40 üres lemez, szakkönyvek (Nagy Amiga könyv, 1001 Amiga). Mindez együtt 53.000,- Ft. **Petrányi Tamás**, Budapest, IV. István tér 19. F/1. 1041. Tel.: 1691-826 (17 h után)

AMIGÁHOZ 512KB-os bővítőkártya, garanciával 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. Tel.: 134-3793

• Eladó: Amiga 500 (1.3); 0.5 MByte-os bővítővel + NORIS porvédő + 1084S monitor (sztereo, színes) + 3.5" külső drive + 120 lemeznyi program + 2 joy + RF modulátor + lemeztartó doboz + 4 joy adapter + egér. Ez mind együtt: 75.000,- Ft. Cím: **Kis-Simon Csaba**, Cered, Kossuth L.út 91. 3123

• **Eladó Amiga 500 (Boot-kapcsolóval): 29.800,- Ft. 5.25" drive: 8.300,- Ft, bővítő: 3.980,- Ft, modulátor: 2.400,- Ft. SHARP 32 KByte manager: 5.800,- Ft. Cím: Barabás Zsolt, Gyömrő, Deák F.u. 12. 2230**

• Eladó 1.3-as Amiga 500 + PHILIPS RGB monitor (48.000,- Ft) + monitorszűrő + 512 KByte-os memóriabővítő órával + külső 3.5"-os floppy drive + szakirodalom. Az egész együtt 59.000,- Ft. Érdeklődni csak hétvégén. **Nagy Róbert**, Nyíregyháza, Tel.: (06-42) 12-751.

• Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném ráfizetéssel is. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy új, alig használt, kifogástalan állapotban lévő Amiga 500-as számítógép 1 MB-os bővítővel, TV modulátorral, Action Replay törőkártyával, mindössze 39.999,- Ft-ért!!! Érdeklődni levélben! Még aznap válaszolok! **Szakács Tibor**, Budapest, Pf.: 88. 1683.

• Amigához színes monitort veszek KP. + csere valamire. Megegyezünk. Carriers At War stratégiai kellene Amigára, ha van valakinek, vagy hasonló. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

• Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk. II. + 100 lemez + összes magyar Am. + 576 KByte. Mindez 40.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Amiga játék & felhasználói programok nagy választékban, mérsékelt áron kaphatók ÉVANAL! Listához, tájékoztatóhoz szükséges: 1 db. 3.5"-os lemez és 20,- Ft-os bélyeg. Cím: **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

PC

• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Hi PC-sek! Szuperprogramokat tőlem! Pl. S.O.T.M.I.2. **Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919

• Eladó újszerű AT286, 14"-os mono monitor, 80MB HDD, 1.2 FDD, 1 MB RAM, új programok. Ára: 45.000,- Ft. Ugyanitt programcsere, új programok AT-n! Cím: **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u.13. 2251. Tel.: 1221-478/28. mellék, Risa Sándorné.

• Eladó — garanciális — HERKULES monitor kártyával, 5.000,- Ft-ért. Telefon: 15 óra után 1897-642 (**Kun Tibor**)

• PC-re cserélném Amiga 500-asomat tartozékaival ráfizetéssel is. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• S'il vous plait: Keresem azokat, akik tudnak valamit a hangkártyák programozásáról. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**, 17 óra után)

• IBM programcsere! Listáért listát küldök! Válaszbélyeget kérek! Megvan pl. Larry 1-2-3, Sim Ant, F-14, F-19, Civilization stb. Érdekel: kaland, szimulátor, stratégia, programszerkesztő! **Máté Tamás**, Budapest, XII. Mátyás kir. út 10. 1121

• Eladó gyári, originál **AdLib** álsztereó hangkártya 1 év garanciával. 11 FM hangcsatorna, átvitel: 0-44.1 kHz, D/A átalakító, CD minőség, 4W csatornánként, sztereo hangszórópár, hangerőszabályzó, 2 kimenet —> csak 7.250,-. **SoundBlaster** 2.0, ugyanez + mikrofon & vonalbemenet + 4 digi csatorna, Joystick/MIDI port, 2 Mbyte jogtiszta segédprogram + demo. Ára: 14.310,- Ft. Továbbá minden hangtechnikai eszköz. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**, 17 óra után)

• PC-re új, színvonalas programok igényeseknek eladók. Érdeklődni: **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242, FAX: (06-66) 327-040.

• Szeretnél egy baba IBM-et? Ezt vedd meg! AT286-21, mono VGA, a wincsin pedig: Windows 3.1, CorelDRAW!, Autodesk, Modplay + 3.5 MB zene stb. Ár: 62.000,- Ft. Megéri! Cím: **Szász Róbert**, Miskolc, Csokonai u.82. 3528. Tel.: (06-46) 380-351

• PC-s programcsere SVGA-n! Profik és lamerek se kíméljenek! Csak csere, pénzéhesek haza! Cím: **Horváth András**, Zalaegerszeg, Fejér út 2/C. 3/15. 8900

• Figyelem PC-sek! Színvonalas programok cseréje (esetleg adás-vétel) PC-n. Ha biztos akarsz lenni a válaszban, ne felejtsd el a válaszborítékot és a listát (ha van). A játékok mellett grafikák és zenék (COVOX) is érdekelnek. Címem: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030

• PC/AT programcsere, 5.25" és 3.5"-os adathordozón is. Kezdők is írhatnak. Listát és bélyeges válaszborítékot küldök. **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u. 4. II/6. 6000

Plusi és társai

• Eladó egy C16 (64K, 1 éves) + 1531 datasette + programok + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 12.000,- Ft. Alkudni lehet! Na, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargont. Isten nyugosztalja a ketyerémet. Címem: **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720

• Plus/4-es programok cseréje. 2.000 db. progim van. Ha írsz, listát feltétlen küldj! Válasz - borítékért, én is küldök! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

• Eladó egy C16-os 64 KB-ra bővítve + magnó + mikro-joy + leírások + 800 program (Revs, Laser Squad 1-7...). Ára: 12.000,- Ft. Jelentkezni lehet a Budapest, IX. Táviró u.22. IV/19 címen, 15-18 óra között. **Juhász László**

Egyéb

• Kezdő programozói csapat keres zeneszerzőt C64-re. Demo nem hátrány (visszaküldjük). Jelentkezni lehet levélben! Cím: **Maráczi Tibor**, Várpalota, Feketegyémánt u.3. 8100

• Eladó SINCLAIR ZX Spectrum 48K + Interface II. + magnó + kazetták + SpV 1-25 + SJP III-IV. + Szakirodalom + 2 joy + progik: Test D.2., Lotus T.Esprit, Snowstrike, DOC. Ára: 10.000,- Ft. **Birgés László**, Budapest, IV. Nyár u.65. 1045

És eljő március idusa, egy közönséges hétköznapi reggel 6 órakor felhők borítják el az eget, és az alig derengő reggeli világosságban a felhők foszlányai közül ki-ki kandikamaráznak a nap sugarai, ekkor hatalmas dörgés és villámlás közepette ismeretlen repülő objektumok jelennek meg az égen és súlyos csomagokat ejtenek le az újságospavilonok mellé. Náncsi mámi, az ügyeletes újságárus a félelemtől a bodega legeldugottabb zugában keres menedéket, rózsafüzérét kézfejére kulcsolja, s közben szemét lehúnyva remegő ajkakkal kommentálja az eseményeket: „Megygyütt az új Kómódór Világ”. Ekkor hatalmas durranással kinyílott a LEHEL-ZANUSSI ajtaja (mert éjjel kettőkor kívánta a tudtomra hozni, hogy kifogyott az ételből), és rádöbbentem, hogy az előbbieket csak álmodtam. Persze álom nem jött ismét a szememe, úgyhogy jobb dolgom nem lévén berongyoltam a HQ-ra. Tettem ezt egyrészt azért, mert ott még nem fogyott ki a hűtő (már abban is leveleket gyűjtök), másrészt mert úgy gondoltam soha jobb alkalom az e havi CoVboy Posta összeállítására. Íme a termés:



CoV teszt egyorrúaknak

CoVboy: A múltkor valahol ott hagytam abba HANCU mester mega-, vagy inkább gigalevelét, hogy a tesztlapot majd akkor teszem közzé, ha én is kitöltöttem, így legalább lesz némi referenciám, mielőtt közzéteszem:

1. Mi a véleményed a CoV-ról?
   a) kiborító, b) állati, c) marha (!) jó, d) ne káromkodj!
2. Szerinted mi a legjobb a CoV-ban?
   a) a tehenek, b) a reklámok, c) a CoVboy Posta, d) egyéb;
3. Milyen számítógéped van? Csak egyet jelölj be!
   a) PC, b) Amiga, c) C64, d) Plus/4, e) Atari, f) Spectrum, g) Egyéb, h) nincs számítógépem;
4. Szerinted miért nem jelent meg még egyetlen fotó sem a CoV-ban, ami a CoV készítőit ábrázolja?
   a) Megjelent volna, de amikor a nyomdászok meglátták a képet, sztrájkolni kezdtek;
   b) Mi az, hogy nem jelent meg? Igenis megjelent! CoV #14, 19.oldal;
   c) Nem tudom, de örülök neki!
5. Mit csinálsz, ha CoVboy már az ötödik levedre nem válaszol két hónapon belül?
   a) Bosszúból nem írok neki többet;
   b) Átnézem a szakirodalmat a legújabb levélbomba-technológiákról;
   c) Írok az Interpol-nak, a 3 kívánságnak, a Friderikusz-Show-nak, az ENSZ-nek, a Lakás és Otthonnélküliek stb.-nek, és a Szaddam Husszein-nek. Valamelyik csak tudja má' mi van...
6. Szoktál hazudni?
   a) Igen, b) Soha, c) Néha, d) Néha nem;
7. Miután megvetted az új CoV-ot, rádöbbensz, hogy a százasból visszajáró huszonvalahány Ft-t **(Ez már a múlt — CoVboy)** csupa 20 filléresben kaptad meg. Mit teszel?
   a) Hozzácsapok egy ötvenest és veszek még egy CoV-ot;
   b) Egy fazék vízzel felteszem a tűzhelyre és bosszút forralok;
   c) Rájövök, hogy már megint más váltotta aprópénzre a tehetségemet;
   d) Örülök neki, lesz mivel dobálni a partjelzőt a következő meccs(ek)en...
8. Mit jelent az ANTIVALENCIA kifejezés?
   a) Mexikói falu a QUAGALA#?!%$stb. hegy lábánál;
   b) Jockey Ewing legújabb nője a Dallasban;
   c) Az ősi nyenyec nyelv egyetlen máig megmaradt kifejezése, jelentése: „Kicsi, piros, gurul, mi az? Nagy sárga kocka. Ha-ha-ha.”
   d) 9. szintű varázslat az AD&D-ben. Segítségével a varázsló kalapot varázsol az uborkakonzervre (mentődobás nincs);
   e) Azt nem tudom, de ha ez lesz az én legnagyobb problémám, az elkövetkezendő 30 évben, már meg vagyok elégedve magammal;
9. ...És ha minden tízszögletűt hatszögletűre cserélünk?
   a) SZázhetvenhárom;
   b) Az nem lehet, mert negatív jön ki a gyök alá!
   c) Árkusz kotangens vegyes savanyúság;
   d) Elnézést, meg vagyok fázva...
10. Mit csinálsz, ha a gázplombérben nem szinyál a gogyó?
   a) Káromkodok!
   b) Megszrájbolom a dűznit és a plézecerrel ápcungolom a gruzsbájftot;
   c) Lapozok, hátha a következő oldalon csekélyebb méretű hülyeséget találok;
   d) Megállapítom, hogy HANCU végleg meghülyült, és mentőt hívok;
   e) Megvonom a számtól a szót & csőre töltöm az öngyújtót;
11. És végül... A Végső Kérdés... A Kérdések Kérdése: Szekrénybe' mennyi?
   a) Mé' pont szekrénybe?
   b) Harminc. Mi harminc? Mi mennyi?
   c) YIKKESSS!
   d) Az a szekrénytől függ.

Most pedig következik a teszt kiértékelése. Először a pontok. Aki aránylag kevés agykárosodással túlélte a teszt kitöltését, az kap 200 pontot indulásnak. Ezenkívül:

1. a) 9, b) 5, c) 15, d) 200 pont
2. a) 50, b) 20, c) 111, d) 1 pont
3. a,b,c,d,e,f,g,h) 1 pont
4. a) 20, b) 35, c) 5 pont
5. a) 5, b) 101, c) 15 pont
6. a) 40, b) 2, c) 20, d) 100 pont
7. 102, b) 40, c) 10, d) 80 pont
8. a) 20, b) 49, c) 30, d) 150, e) 10 pont
9. a) 100, b) 50, c) 200, d) 300 pont
10. a) 20, b) 100, c) 1, d) 5, e) 50 pont
11. a) 50, b) 100, c) 10, d) 80 pont.

BONUS-pontokat is lehet szerezni:
Középfokú szingaléz nyelvvizsga: 1 pont
Felsőfokú: 2 pont
Olimpiai bajnoki cím: 3 pont (darabjáért)
Ha még mindig nem gyűjtottad fel az újságot: 5 pont
Ha 15-18 év közötti, csinos, intelligens, humoros lány vagy: 15.000 pont
Ha Te vagy Cindy Crawford: 15.001 pont

Az értékelés:
300 pont alatt: Attól tartok, hogy Te akkor sem kapnál metematikai Nobel díjat, ha létezne ilyesmi, ugyanis az elérhető minimális pontszám 300 volt.
300-500 pont: Nem igazán tudok mit mondani rólad. Valószínűleg túl sokat olvasod a CoV-ot, az agysejtjeid már maradandó károsodást szenvedtek. Magyarul: Olyan bunkó vagy, hogy a faiskolába is csak protekcióval vennének fel. Na jó, többet nem szidlak, mert nekem is ez jött ki...
500-800 pont: Teljesen átlagos, normális egyorrúnak számítasz ezen a létsíkon. Rád mindig számíthatnak az emberek. (Nincs véletlenül egy kilód elsejéig?)
800-1200 pont: Egész jó eredmény! Persze azért van még min javítani. Csak ne bízd el magad. Lesz még rosszabb! Javaslatom: Fizesd elő a CoV-ot 3-4 példányban!
1200-1500 pont: Neked ugye protekciód volt? Lefizetted a teszt készítőjét, mi? Nem?? Akkor feltétlenül pótold ezt a NAGY hiányosságot! (Cím: Hanula Zsolt, Vác, Vasút u.2. 2600) Köszi! **(Ide lehet küldeni a levélbombákat is — CoVboy)**
1500-15000 pont: Állj! Te már megint hazudsz! Ilyen nincs!!! Számold össze mégegyszer! És ha megint ez jönne ki, jelentkezz ELITE-boys©®™ tagságra (cím ld. feljebb). Na persze ne felejtsd el mellékelni az első heti tagdíjat... meg visszamenőleg 3 hónapra... plusz ÁFA... plusz üveg... kezelési költség... kamatos kamat...
15000 pont felett: Neked csak annyit tudok mondani: GYÉÉ MÁÁ! Ha mindenféle csalás nélkül sikerült elérned ezt az eredményt, feltétlenül értesíts róla (címet lásd feljebb)!

BYE, HANCU from ELITE-boys©®™

CoVboy: Ne tudjátok meg én mit sziporkáztam, ám én inkább arra lennék kíváncsi, Ti milyen egyorrúak vagytok. A TESZT eredményeit kérjük HANCU mester címére továbbítani (Vác, Vasút u. 2. 2600), majd ő kiértékeli és a CoVboy posta rendelkezésére bocsájtja. Jó szórakozást Zsolti!

Fekete lista

Hi CoVboy!
Az egyik számban azt írtad, hogy van egy kis füzeted, amiből mindig megnézed, hogy kik vannak fekete listán, így azokat likvidálod a hirdetők közül. Jó lenne, ha leközölnéd a fekete listádat, csak úgy miheztartás végett!
CSONTOS GÁBOR, Budapest

CoVboy: Ha csak a fekete listámra vagy kíváncsi, hát legyen: OMNIA, EDUSCHO, WIENER MELANGE, MOCCA BRASIL, MOCCA GOLD... Persze, ha ők mégis hirdetni akarnának, lehet hogy feladnám az elveimet...

Találó(s) kérdések

Helló CoVboy!
Van néhány kérdésem játékeladással kapcsolatban. Régebben írtatok a CoV 18-ban arról,

hogy hogyan lehet játékokat (programokat) eladni Amigás lapoknak, mint pl. AMIGA FORMAT.

1.kérdés: Mi van akkor, ha elküldök nekik egy lemezt a programmal és a megfelelő file-okat, amit kértek, de ők csak leszedik a prg.-t és leközlik, de pénzt nem küldenek?

2.kérdés: Ha megtetszik nekik, amit küldtem, és hajlandóak honorálni, akkor azt miképpen teszik?

3.kérdés: És akkor mi van, ha én elküldöm a prg.-t, és ők küldenek (átutalnak) nekem X creditet, de én ezt kevésnek találom?

Üdvözlettel: FARKAS GÁBOR, Mezőkövesd

CoVboy: A legtöbb nyugati szerkesztőség havonta rengeteg demo anyagot kap a világ minden tájáról. A „Kéziratot nem őrzünk meg és nem is küldünk vissza" szlogen általában vonatkozik a lemezekre is, azaz ha a munkád nem nyerte meg a szimpátiájukat, feltehetőleg életed végéig várhatsz, hogy jelentkezzenek.

1.válasz: Ez esetben csak örülj, hogy amit küldtél, megütötte azt a szintet, hogy megemlítsék, és esetleg még a nevedet is leközlik. Ilyenkor a hasat tessék behúzni, s mellet kidomborítani.

2.válasz: Ha valami nagyon tuti dolgot ajánlottál nekik, akkor esetleg kifizetheted a menedzserük repülőjegyét, vendégül láthatod 1-2 napra mondjuk a FÓRUM Szállóban, hogy lebonyolítsd az üzleti megbeszélést, s akkor talán lehet is belőle valami. Egyébiránt csak némi apróra számíthatsz, de ez esetben előtte felkeresnek levélben, hogy hova utalják a pénzt. Ha nincs belföldi devizaszámlád, úgy azt a címedre érkező 30-40 márkát, vagy 10-15 fontot forintban átveheted.

3.válasz: Akkor esetleg küldenek egy bilit, meg hozzá egy használati útmutatót, amely segít elmagyarázni azt, hogy a kezedet hogy kell belelógatni...

Tudományos értekezés

Hello CoVboy!

Lenne egy pár kérdésem az Amiga 500, és az Amiga 500+ gépekkel kapcsolatban.

1. Amit nem tudok, az leginkább a MB-tal van kapcsolatban. Írok egy egyszerű példát: GOBLIINS II. 1MB, 3149, 3 DISK, kaland. Nos, ha a 3 DISK azt mutatja, hogy hány lemezt foglal el a prg., akkor a játék neve mellett mi az, hogy 1 MB? Az egyik barátom azt mondta, hogy biztos azon fut a prg.! Tényleg azt jelenti, hogy csak 1 MB-on futtatható a prg.?
2. Egy sima Amiga 500-nak a lemezegysége 880 KB-os. Ez azt jelenti — ha a barátomnak igaza van — hogy tényleg kell venni hozzá egy 1 MB-os bővítőt, hogy a program futtatható legyen?
3. A memóriabővítő és a winchester egy és ugyanaz?
4. Van az Amiga 500-hoz 20 MB-os winchester?
5. Mi az az RF modulátor?
6. Igaz-e, hogy az Amiga 500+ gépen nem minden Amiga 500-ra írt program jön be?
7. Ha te vásárolnál magadnak Amigát, melyiket vennéd meg, az 500-ast, vagy az 500+ gépet? Ha lehet, ne azt válaszold, hogy a 600-ast.

CSIDEI PÉTER, Szombathely

CoVboy: Értekezzünk pontokba szedve, ez mostanában úgyis divatos:

1. Ha jól látom az egyik T. Programküldő Szolgálat listájáról idéztél. A 3 DISK valóban a lemezek számát jelzi, a barátodnak is igaza van, hogy csak 1 MB-on futtatható a program, ám úgy érzem néminemű fogalomzavarban szenvedsz, így most egy kicsit fel foglak homályosítani pár dologról, úgyhogy át is léphetünk a következő pontra...

2. Valóban kell venned bővítőt, de ennek a lemezegységhez semmi köze. Ahhoz, hogy az általad említett program fusson, minimum 1 MB belső RAM memóriával kell, hogy rendelkezzen a gép. Egy Amiga 500 alaphelyzetben 512 KB RAM memóriával rendelkezik, ez egy 512 KB-os memóriakártyával 1 MB-ra bővíthető. Ezt a RAM kártyát a gép alsó részén található kis fedél eltávolítása után lehet ráilleszteni a megfelelő csatlakozó sínre. Ilyen bővítő kb. 3.000,- Ft-ért már kapható, és általában rendelkezik egy kivezetett kapcsolóval, amellyel az 512 KB és az 1 MB mód átkapcsolására nyílik lehetőség.

3. Erre mondják azt, hogy nem piskóta! Egy Amiga számítógéppel rendelkező egyénnek annyi számítástechnikai alapismerettel már illik rendelkeznie, hogy megkülönböztesse a memóriát a háttértároló egységektől. A winchester egy merevlemezes tárolóegység, amely hasonló célt szolgál, mint a beépített vagy külső lemezegység, azaz programjainkat tárolhatjuk rajta, illetve róla tölthetjük be a futtatni kívánt programot a gép RAM memóriájába. Ha egy program csak 1 MB-on fut, ez azt jelenti, hogy akár a hajlékony lemezegységről, akár a winchesterről töltjük be a programot, az 512 KB-nál nagyobb memóriaterületen kíván elterpeszkedni, és feltehetőleg hibajelzéssel be fogja dobni a törölközőt.

4. Tényleg!

5. Összeköttetést teremet az Amiga és hagyományos RF csatlakozóval ellátott TV készülékek, illetve monitorok között.

6. Az előző CoVboy Postákban már volt róla szó.

7. Hát nem adtál sok választási lehetőséget. Maradjon közöttünk: már egyiket sem, mondjuk ha két éve tetted volna fel ezt a kérdést, még lehet, hogy más lett volna a válaszom.

'L me be TE gle vél

Háj tehénfiú!

I hope nem drunken-en talál (el) my siralmas letter. Be szomorú vagyok! All my friend. PUKK CANDUR-ra tett szert, AMIG-A Zoligyerek a láma, avagy lame 2 a 6.-onját buserálja (s=z), ráadásul Ire less proggy jelen + on it. To sell úgy sem tudom... merthát kinekkelleggyillyenSELLelyt: DRIVE néha tölt (!), SOUND/MUSIC: ilyenekből nálam hegyek vannak! U.a. a hang-IC bemondta az unalmast...; SCREEN: hááát, enélkül nem sokat AIR az egész! Azt a mákot, ami kép helyett can be seen azt inkább a tányéromban I would like to see a bit of (bi=lo) tészta...

Hát ki mondja meg nekem, hogy most mi a fene legyen (ez itt egy KIS (S) WERBUNG... Jaj, t'om utálod a deutsch rizsát, akárcsak én... (gy.k. RAPÁLLÓK))???

Na de nem a raptairen vagyunk... Back to my compjútör: a javítások költsége többe kerülne, mintha így próbálnám to sell, ahogy most van (na azért nem kell túlozni az eladás terén — lameboy), +aztán: ki akar ilyen lerobbant szg.-et venni (és egyáltalán C64-et)? Mondjuk nem is vészesek a problemek: SCREEN: max. egy-két rongyos; DRIVE: a feljebb említett néha is csak akkor = always (PLUS!), ha nem kell túl sokat melóznia, de ennek a poor Zolee-nak (who better sorsra érdemes) akkor sem kellene ennyit mellőznie (és eddig még csak a szg.-ről volt szó, a lányokról nem, az ilyesfajta dolgokat nem kell CoVboy orrára kötni...), nem?

Más. HW után jöjjön a SW. Na, perhaps in this dologban nem vagyok annyira LUCK-atlan (a=e), hisz elég cool proggyállományt gyűjtöttem össze, bár színes állományokban is ilyen gazdag lennék (pl. szürke)! Tehát írjatok csak Zolee-bátyónak, ha jó proggyt akartok, az egyik CoV-ban megtalálható a címem (azok közül, akik kitalálják, hogy hol van a címem, valuable ajándékokat sorsolunk ki).

CoVs. Mint ahogy már néhány értelmes guy, így én sem (na-na! nem vagyok egoista, csak egy kicsit maximalista), akarom az egekig dícsérni a lapot, legyen elég annyi, hogy minden hónapban, amikor a CoV AKTuális, az újságárusnéni neck-jén LOGO-k. Mint minden 64-es, én is azt hangoztatom, hogy ne csak Amigók és ChipAT-ChapAT kedvelők kapják a hyper-szuper-+a-gége proggykról a leírásokat, hanem mi, elnyomott réteg is, hiszen still mi vagyunk the biggest CAMP in your little country. Ugyanakkor megelégedéssel veszem észre, hogy more & more a 64-es leírás kedvenc HAVI lapunkban, Ideyeahhh lenne egy OVERFLOW ERROR üzenetet kiköpnöm mi? Sajnálom, de egy ideig még nem szabadulsz meg tőlem!

Mit is betegdőmos? (beteg = beteg in english) még írni eme letterhez befejezésképpen? I don't know. Gondold hozzá, ami hiányzik.

Yo CoVboy (most már tuti RAP-pesnek tituláltok me, mi?)! Na de ne RAP-kedjetek ti ott a RAPteiren, még nem fejeztem be RAPszódiám (bár nem vagyok éppenséggel bad irodalomból, ezért tudom kellene, hogy mi az, hogy rapszódia...)!!!

Ugyanis hátravan az utóiratosdi!

Tehát: U.i.1.: Ha beteszed, ha nem beteszed, esszeveszni felesleges ezen veled. Hiába! Meglátszik, hogy öregszik az ember, ha egy épkézláb mondatot sem tud össze PUZZLE-ni.

U.i.sokadik: Na, hogy legyen egy jó napod, mekk-mekkiméltelek tőle, +aztán, ilyen drunken búrával úgysem tudod elmés sentence-jeimet követni. Jól beszélek (Cöcöcö — Zolee)?

ZOLEE/STATION, Dorog City

CoVboy: Drunken búra nélkül sem tudtam követni az irományodat, melyet — még szerencse — nyomtatott betűkkel vrájtoltál pépörre. Mindig abba a hiBÁBA estem bele, hogy ha a VG-re értem, má' nem emlékeztem, mit is írtál az elején. Sz (gy.k. szép) lehet egy leszázalékolt szg. előtt ülDŐGélni. Azt hámoztam ki soraidból, hogy vevőt keresel. Én tudok egy igazi világvevőt, úgy hívják SZOKOL 403, majd összehozlak vele, akkor majd elmondhatod, hogy jót SZOKOL játszani. Más téma, a haver után jöjjön a szoftver. Azt a LE VELED tartalmából már megállapítottam, hogy szürkeállományban nem vagy valami gazdag, de ha kitalálom, hogy hol is van a címed, én is részesülök azokban a valuable ajándékokban? Csak nehogy az ajándék SAMélyes átvételekor derüljön ki, hogy te voltál a szobatársam '87-ben a zárt osztályon. Micsoda idők...**

Levél Arkádiából

Csókold meg a béka fenekét, és szerencsés lehetsz, hogy te dőltél be ennek a levélnek először. Tégy egy csodát még ezen kívül (ugyanis ezért kaptad a levelet), ugyanis ezért küldtüktam-tam-nak-nek... stb. Ezúttal a szerencseüzenet neked szól. Szerencséd a levéltől szá-

mított 980 fényévnyire lévő Uuga Oudga bolygón várható, ha meg nem szakítod a láncot, és el nem küldesz ebből a levélből 251 saját kezű másolatot (azaz nem fénymásolatot). Ez nem vicc! Egy big tanács a tanácstalan embernek, aki most olvassa ezt a mázolmányt. Küldd el ezt a levelet olyan planétákra, ahol még ember sem járt. Ne vedd igénybe a kizsákmányoló Posta szolgáltatásait!!! Ne tartsd vissza az indulataidat (és tépd össze ezt a papírt, ha még mindig nem tetted volna meg ezt, akkor csak a poén kedvéért olvasd végig...), és 9 órád van arra, hogy elküldd a másolatokat. Mert ha nem teszed ezt, akkor (még mindig ezt a textet olvasod???) eljönnek érted a pomogácsok az XXL-es kisbolygóról, és arra fognak kényszeríteni, hogy... na mire is???

Ez a szerencselánc a Space Beer bolygóról indult el, ahol éppen elfogyott a sör. Már az utolsó flakonokért óriási csaták folytak... Erről a bolygóról a Miki bácsi ír nektek. És tudjátok mit ír? Azt, hogy ennek a levélnek a galaktika körül kellene keringenie, hogy a ti szerencsétek árán, nyerjen a lottón egy jó nagy adag vaníliafagyit. Demivelhogy, nem akarja hibernáltatni a belét, ezért megosztaná veletek a big nyereményt.

Természetesen nem csak ő nyerhet, hanem bárki, akinek a közelébe be van vezetve a HBO. Ugyanis a HBO-n sorsolják ki a nyertest. Aki pedig megszakítja a láncot (az nagyon erős csávó lehet...), annak szerencsétlensége támad. Például a bantu törzs egyik tagja megtalálta édesanyja maradványait az ebédjében... Meg a Pista a földszintről kiugrott, hogy megnézze, milyen a halálugrás, és útközben találkozott a pincével... ahol 2 milcsit talált. Agnodir Nyikov meg eldobta a levelet, és három napon belül nyert a lottón (tapasztalatot). Vigyázz, nehogy úgy járj, mint az öreg parasztbácsi, aki a titkárnőjével csináltatott önszorgalomból 2 millió másolatot, és szétküldette az országba. Utána meglepően tapasztalta, hogy mégis eljöttek hozzá a pomogácsok... na miért is???

Egy illető szintén megszakította a láncot, és meglepődődve tapasztalta, hogy megtalálta az elveszett szüzességét... Ááá ezt én nem hiszem el, de biztosan igaz...

A Miki bá' meg azt üzeni, hogy már jó lenne nyerni a lottón legalább egy milcsit, mert akkor legalább azon beutalná magát egy sörklinikára (is). Amúgy elárulom, hogy aki találkozott a pomogácsokkal, az egy idegklinikán van, és azóta sem tudtak kiszedni belőle egy árva hangot sem... Csak ül, ül, ül... és a semmibe meredő üveges szemek elárulják, hogy valami nagyon furcsát látott...

Na jó, tehát még van 9 órád haver!!!

Üdvözöl a Miki bá'!

CoVboy: Tudod mit? A béka fenekét inkább átengedem neked, csak közben azt a milcsit add ide, mert a béka sem szereti, ha tele van a... khm. a kezed. A láncot természetesen nem szakítom meg, egyébként is izomlázam van. Honnan veszed, hogy még 9 órám van? Ez csak úgy lehet, hogy Te vagy a Postás, a díjbeszedő, a rovarirtó, a hűtőgépszerelő, esetleg a levél, a csekk, a hangya, vagy a hűtőgép, és jól körülnéztél. Majd jobban odafigyelek. Remélem megfelelek a sokszorosítási követelményeknek, saját kezemmel pötyögtem be a szövegszerkesztőbe, és nem fénymásolva sokszorosítottam. Így talán megúszom, hogy eljöjjenek értem a Pomogácsok. Tényleg, miért is jönnek???

Forgószínpad

Hi CoVboy!

Én a CoV-val '91 nyarán ismerkedtem meg, amikor az újságosnál C= újság helyett CoV-ot kaptam. Azután maradtam is nálatok. Az előfizetést akkor határoztam el, amikor az újságos már harmadszor sem tudta kimondani, hogy „KOMODÓR", és komódot mondott, minek következtében Lakáskultúrát akart adni. Egyébként nincs kedvetek egy 386-os PC-t kisorsolni köztem?

WISZ ROLAND, Herend

CoVboy: Ez aztán a modern piacgazdaság. A T. olvasó a C= újságot keresi, CoV-ot kap, legközelebb a CoV-ot keresi, Lakáskultúrát akarnak neki adni. Szerintem ki kellene próbálnod, mi történik, ha Lakáskultúrát kérsz, lehet hogy akkor fogsz C= újságot kapni, ki tudja? Egyébként minek neked három 86-os PC? Miért nem veszel inkább egy '93-ast, arra legalább kapsz egy év garanciát is! Ez persze csak vicc volt.

Helló CoVboy!

Ez egy panaszlevél. Azért neked írok, mert ez hozzád tartozik! Minden ügyes-bajos dolog hozzád tartozik, sőt, már megbocsáss, de Te egy lelki szemetesvödör vagy: minden problémával téged zaklatnak. Nem kaptam meg a CoV 28-at, pedig előfizettem a CoV-ot. Kérlek intézkedj, mert úgy hiányzik a CoV, mint egy falat kenyér! Vedd latba minden szigorúságodat, csapj az asztalra, ordíts stb, és csinálj rendet, oké?

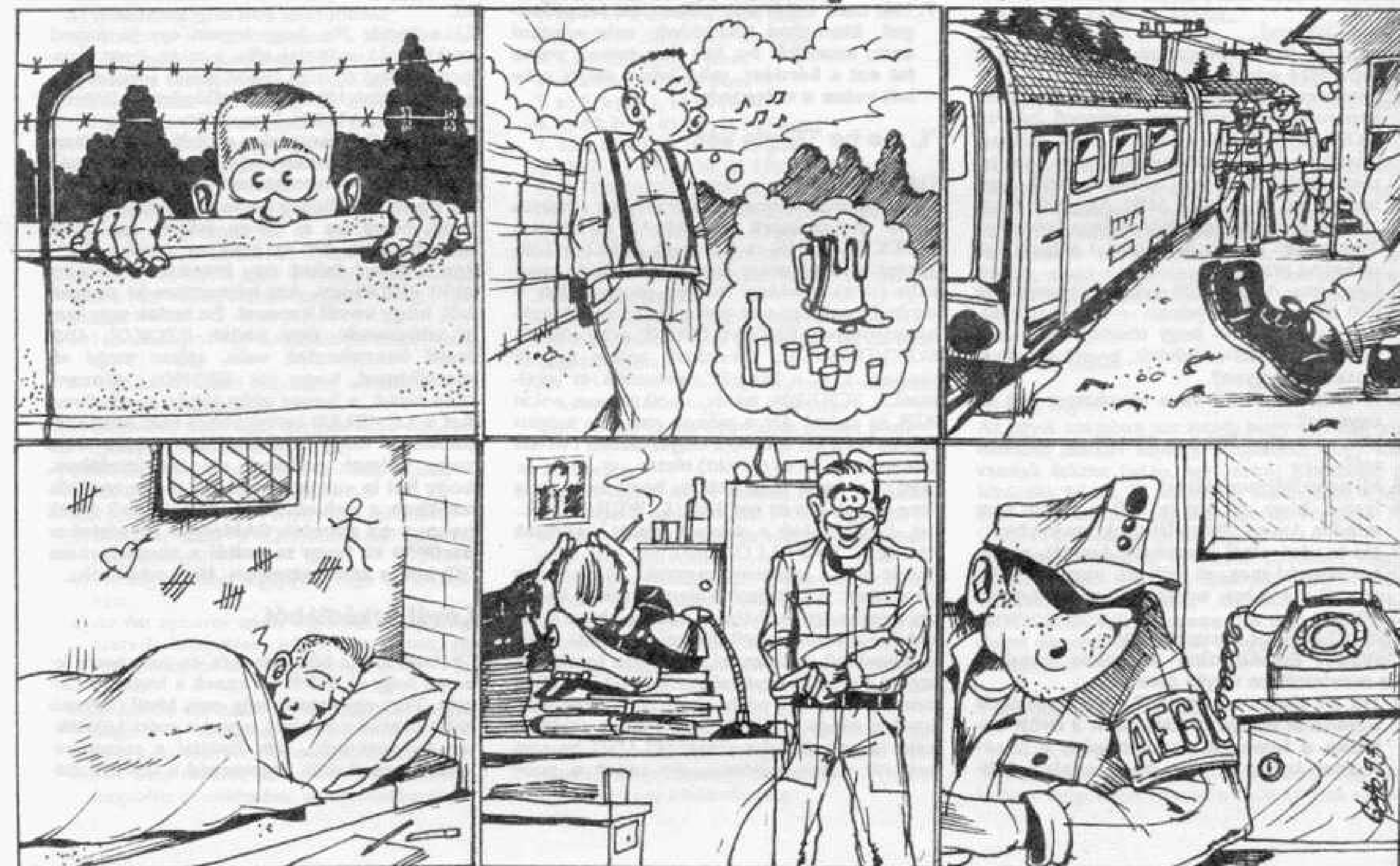
FEKUSZ, alias FEKETE SÁNDOR, Bp.

CoVboy: Oké! Az asztalra csaptam, összetört. Ordítottam, leesett a mennyezetről a vakolat. A CoV 28 az asztalon volt, a borítékokat betemette a törmelék, ráeréztél. Tényleg előbb rendet kell csinálnom, hogy végre megkaphassad a CoV 28-at.

Egy kis tudomány a végére

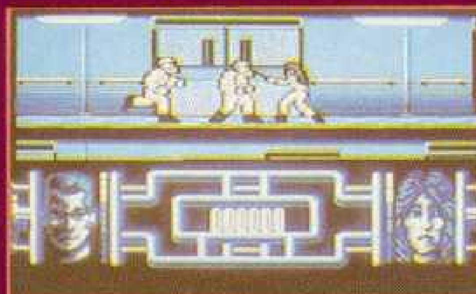
CoVboy: 1.75-ék a múltkor holmi TOFU-ról papoltak nektek a bevezetőben. Most én is beszállok a ringbe, tartok egy kis okítást arról, milyen is az a tehénantilop: A tehénantilopok Afrikában éltek a Szaharától délre, bár korábban Észak-Afrikában és Arábiában is éltek. Több alfaja veszélyben van, különösen az Etiópiában található Swayne tehénantilop, vagy a Lichtensteini tehénantilop, amit más néven koncinak is neveznek. A tehénantilopok hossza kb. 2,45 méter, vállmagasságuk 1,45 méter, súlyuk átlagosan 200 kg. A bikák nagyobbak a teheneknél, szarvuk akár 70 cm-es is lehet. Hosszú első végtagjuk miatt küllemük igen furcsa, de 80 km/h sebességgel is képesek vágtázni. Csapatokban élnek. Szaporodásuk az évszakhoz van kötve, 1 borjú 8 hónapra születik, az anya 4 hónapig szoptatja a kicsit. Európa állatkertjeiben megtalálható.

Getto maestro in Army — Nº.2.



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 6 kép 1-1 játékprogramról készült. Ezek közül 5 az Ocean cég terméke. A hatodik a kakukktojás. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. április 15-ig beküldik annak a játéknak a nevét, amelyet nem az Ocean adott ki, 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek..













A CoV következő számának tartalmából:

MEDIEVAL LORDS, CASTLE OF TERROR, KORONIS RIFT, DUNE 1, DUNE 2, TV SPORTS BASEBALL, SPELLJAMMER, meg ami még közben eszünkbe jut (a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!)

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	37.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	41.900,- Ft
Commodore Amiga 600	43.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	67.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 HD	91.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore C-64 II	12.900,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	15.890,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	5.990,- Ft
Commodore Datassette	2.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	30.900,- Ft
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	30.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.900,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	7.900,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	12.900,- Ft
Samsung 24 tűs printer	37.500,- Ft
Quickshot II joystick	690,- Ft
Quickshot II plus joystick	890,- Ft
Quickshot II Turbo Joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.590,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	800,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	430,- Ft
3M — 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.690,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez (11 darabos)	300,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	600,- Ft
Action Replay MK.III.	15.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

120-as 3.5" lemeztartó	990,- Ft
50 -es 5.25" lemeztartó	690,- Ft
120-as 5.25" lemeztartó	890,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	590,- Ft
Noris mouse pad	250,- Ft
Soundblaster II. Pro Bas. hangkártya	16.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Képdigitalizáló + RGB elektr. splitter	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.800,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	
(AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	24.990,- Ft
+ 40 Mbyte Winchesterrel	47.900,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	50.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.990,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!